平成元年3月3日発行(毎月2回第1、第3金曜日発行) 第8巻 第5号 通巻81号
昭和58年8月3日第三種郵便物認可

Magazine for Personal Compunication

LOGiN

パーソナルコンピュータ情報誌
ログイン
1989 3/3
No.5
390YEN

特集 アメリカンソフト平成元年

1989年に登場するアメリカの最新ゲームを大紹介。来たるべき16ビット時代が見えるぞ!



最新ゲーム徹底解剖!

- ミッド・ガルツ
- クリムゾンII
- デス・ブリンガー
- 水龍士・II
- 死霊戦線2
- 大海令
- 時空の花嫁
- ウォーニングTYPE68
- どろろ
- プロヴィデンス

SHARP New-Life People

20MBハードディスクモデル



X68000
PERSONAL WORKSTATION
ACE HD

通商産業省選定

ハイコストパフォーマンスFDモデル



X68000
PERSONAL WORKSTATION
ACE

■本体＋キーボード＋マウス・トラックボール
CZ-611C-GY(グレー)・-BK(ブラック)標準価格399,800円
写真はCZ-611C-GY＋CZ-601D-GY＋CZ-6ST1-E

■本体＋キーボード＋マウス・トラックボール
CZ-601C-GY(グレー)・-BK(ブラック)標準価格319,800円
写真はCZ-601C-BK＋CZ-603D-BK

〈X68000ACEシリーズの主な特長〉●実装密度をさらに追求して信頼性を高めたマンハッタンシェイプ ●68000搭載 ●テキスト、グラフィック、スプライト、独立3画面設計、最大12Mバイトの大容量メモリ(標準1Mバイト) ●フレンドリーOS、Human 68k搭載 ●連文節変換、マルチフォントをサポートした強力日本語処理 ●1024×1024ドット(最大表示エリア768×512ドット)の実画面エリアを装備した高解像度表示能力 ●512×512ドット、65,536色同時発色 ●水平32、1画面128のパワフルなスプライト機能 ●オーバースキャン機能を採用した512×512ドットレベルのスーパーインポーズ ●テキストビットマップ方式採用 ●8重和音ステレオFM音源搭載 ●音声デジタイズ記録AD PCM※採用 ●マウス・トラックボール標準装備 ●5インチ1MバイトFDD2基搭載 ●「X-BASIC」、「辞書ディスク」と各種ユーティリティ、「日本語ワードプロセッサ」をバンドル ●20Mバイトハードディスク内蔵(CZ-611C)

※Adaptive Differential PCM

■15型カラーディスプレイテレビ(ドットピッチ0.39mm)CZ-601D-GY(グレー)・-BK(ブラック)標準価格119,800円
■15型カラーディスプレイテレビ(ドットピッチ0.31mm)CZ-611D-GY(グレー)・-BK(ブラック)標準価格145,000円
■14型カラーディスプレイ(ドットピッチ0.31mm) CZ-603D-GY(グレー)・-BK(ブラック) 標準価格84,800円(チルトスタンド同梱)
■チルトスタンドCZ-6ST1-E(グレー)・-B(ブラック)標準価格5,800円(CZ-601D/611D用)

資料請求券 X68000 LOGIN 5号

アートの領域へ。

クォリティを維持しつづけることは、ある意味では創造することより困難なこととも言われています。出会いが印象的であればあるほど、その後が大変です。このことは、そのままX68000の歩みを言い得ているかも知れません。確かに技術は日進月歩です。しかしそれだけでコンピュータがもつべき創造性を論ずることはできないのも、また事実です。私たちはテクノロジーとクリエイティブマインド、いわば人とマシンとのソフトウェアインターフェイスで応えます。ホリゾンタルなマシンとしての熟成。そこからはいくつもの分野が見えてくるはずです。そしてどんな分野にしろX68000の仕事はアートであるべきです――。ますます洗練されて信頼性を高めたACEシリーズの登場で、あなたはまた新たな可能性に出会えそうです。

豊富な周辺機器がクリエイティブワークをサポート。

●21型カラーディスプレイ	CU-21CD	標準価格139,800円
●RGBシステムチューナー	CZ-6TU	標準価格 35,800円
●カラーイメージスキャナ※1	CZ-8NS1	標準価格188,000円
●カラーイメージユニット※2	CZ-6VT1	標準価格 69,800円
●カラービデオプリンタ	CZ-6PV1	標準価格198,000円
●24ピン漢字プリンタ(80桁)	CZ-8PK7	標準価格122,000円
●24ピン漢字プリンタ(136桁)	CZ-8PK8	標準価格152,000円
●24ピン漢字プリンタ(80桁)	CZ-8PK9	標準価格 89,800円
●熱転写カラー漢字プリンタ	CZ-8PC3	標準価格 65,800円
●熱転写カラー漢字プリンタ	CZ-8PC2	標準価格 69,800円
●ハードディスクユニット(20MB)	CZ-620H	標準価格178,000円
●モデムユニット※3	CZ-8TM2	標準価格 49,800円
●RS-232Cケーブル(平行接続型)	CZ-8LM1	標準価格 7,200円
●RS-232Cケーブル(クロス接続型)	CZ-8LM2	標準価格 7,200円
●拡張I/Oボックス(4スロット)	CZ-6EB1	標準価格 88,000円
●1MB増設RAMボード(内蔵用)	CZ-6BE1A	標準価格 38,000円
●2MB増設RAMボード※4	CZ-6BE2	標準価格 79,800円
●4MB増設RAMボード※4	CZ-6BE4	標準価格138,000円
●FAXボード	CZ-6BC1	標準価格 79,800円
●MIDIボード	CZ-6BM1	標準価格 26,800円
●GP-IBボード	CZ-6BG1	標準価格 59,800円
●ユニバーサルI/Oボード	CZ-6BU1	標準価格 39,800円
●増設用RS-232Cボード(2チャンネル)	CZ-6BF1	標準価格 49,800円
●数値演算プロセッサボード	CZ-6BP1	標準価格 79,800円
●スキャナ用パラレルボード	CZ-6BN1	標準価格 29,800円
●システムラック	CZ-6SD1	標準価格 44,800円
●アンプ内蔵スピーカーシステム(2本1組)	AN-160SP	標準価格 59,800円
●マウス	CZ-8NM2A	標準価格 6,800円
●トラックボール	CZ-8NT1	標準価格 13,800円
●ジョイカード	CZ-8NJ1	標準価格 1,700円
●高性能CRTフィルター	BF-68PRO	標準価格 19,800円

※1 使用に際しては、カラーイメージスキャナCZ-8NS1に同梱のRS-232Cケーブルで接続するか、より高速のパラレルデータ転送を行う場合、別売のスキャナ用パラレルボードCZ-6BN1で接続してください。※2 使用に際してはコンピュータ本体と専用15型カラーディスプレイテレビ(CZ-601D、CZ-611Dなど)が必要です。※3 モデムユニットCZ-8TM2に同梱のソフトはX1/X1 turboシリーズ用です。※4 使用に際しては、あらかじめ、別売の1MB増設RAMボードCZ-6BE1Aを増設してください。

アートツールと呼びたい「PRO-68K」シリーズソフト。

イージーオペレーションの統合型表計算ソフト BUSINESS PRO-68K	CZ-212BS	標準価格 68,000円
コマンド型リレーショナルデータベース DATA PRO-68K	CZ-220BS	標準価格 58,000円
ワープロ機能を備えたカード型リレーショナルデータベース CARD PRO-68K	CZ-226BS	標準価格 29,800円
FM音源をフルサポートするサウンドエディタ SOUND PRO-68K	CZ-214MS	標準価格 15,800円
マウスを使った簡単操作の楽譜ワープロ MUSIC PRO-68K	CZ-213MS	標準価格 18,800円
AD PCM機能をサポートしたサンプリングエディタ Sampling PRO-68K	CZ-215MS	標準価格 17,800円
オリジナリティを活かせるポップアートツール NEW Printshop PRO-68K	CZ-221HS	標準価格 19,800円
スクリーンエディタ内蔵の通信ソフト Communication PRO-68K	CZ-223CS	標準価格 19,800円
ソフトウェア開発に役立つCコンパイラ C compiler PRO-68K	CZ-211LS	標準価格 39,800円
24トラックのMIDIマルチレコーディングソフト Musicstudio PRO-68K	CZ-237MS	標準価格 25,800円
MIDI楽器演奏が楽しめるMUSIC PRO-68KのMIDI版 MUSIC PRO-68K〔MIDI〕	CZ-247MS	2月発売予定
ソフトウェア開発ツール THE 福袋 V2.0	CZ-224LS	標準価格 9,980円
マルチタスク、リアルタイムオペレーティングシステム OS-9/X68000	CZ-219SS	標準価格 29,800円
本格財務会計ソフトウェア TOP財務会計	CZ-227BS	標準価格200,000円
AI開発ツール AI-68K(Staff LISP/OPS PRO-68K)	CZ-234LS	標準価格188,000円

ゲームソフト

●ツインビー	CZ-217AS	標準価格 7,800円
●アルカノイド	CZ-222AS	標準価格 7,800円
●沙羅曼蛇	CZ-218AS	標準価格 8,800円
●熱血高校ドッジボール部	CZ-232AS	標準価格 7,800円
●フルスロットル	CZ-231AS	標準価格 8,800円

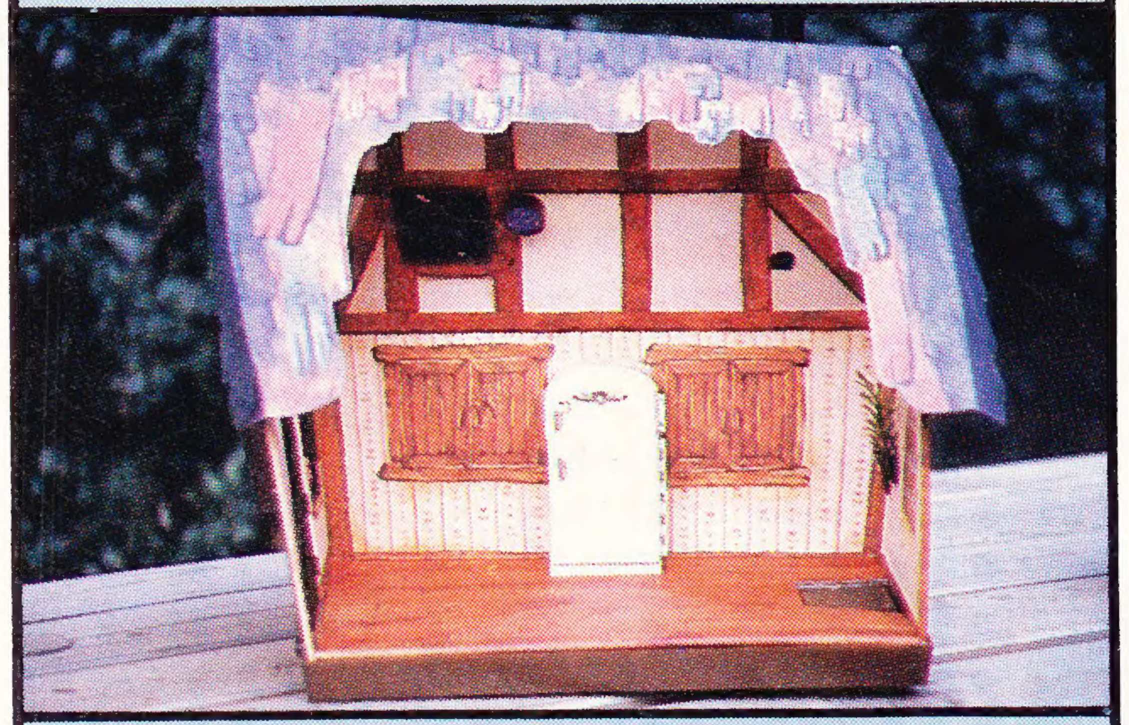
シャープパソコンフォーラム'89 in 赤坂／3月25日(土) 13:00〜18:00・26日(日) 10:00〜17:00／ラフォーレミュージアム赤坂(赤坂ツインタワービル1F)

シャープ株式会社 ●お問い合わせは…シャープ㈱電子機器事業本部システム機器営業部 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表)
電子機器事業本部テレビ事業部第4商品企画部 〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地 ☎(03)260-1161(大代表)

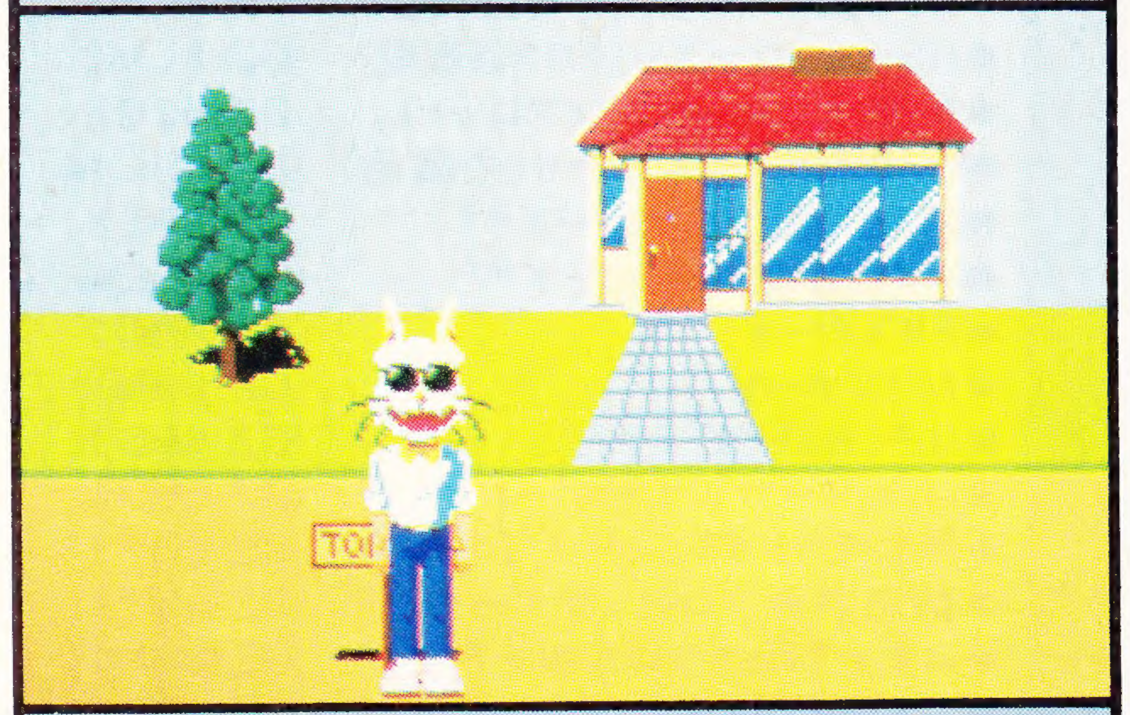
CONTENTS



144



154



160



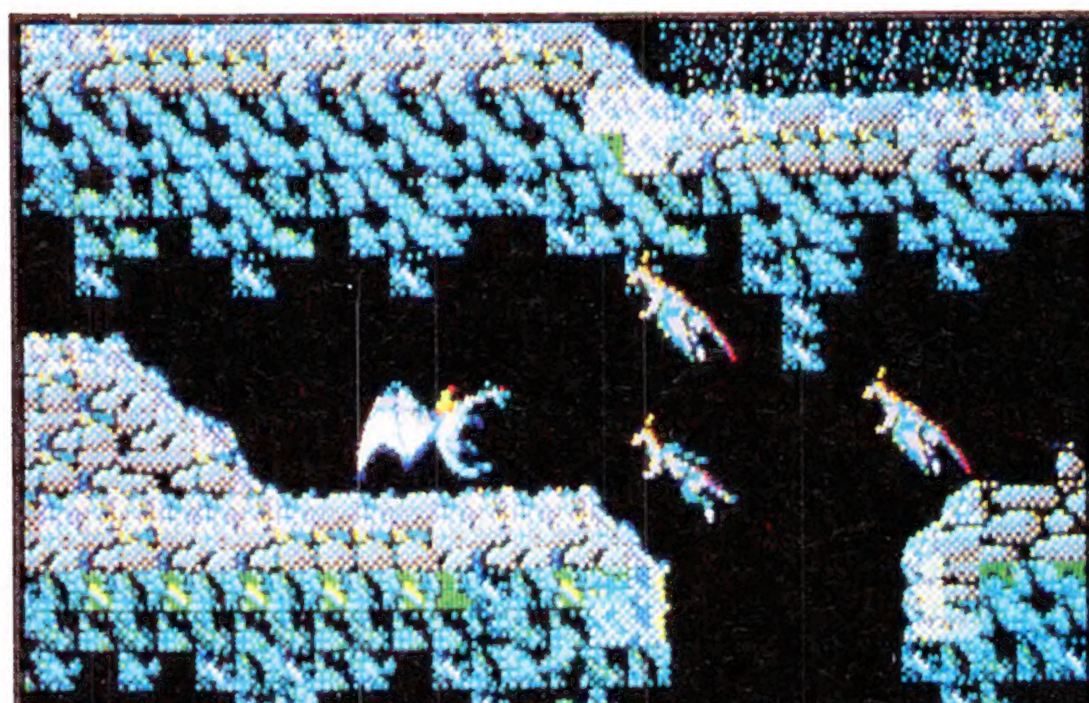
164



170

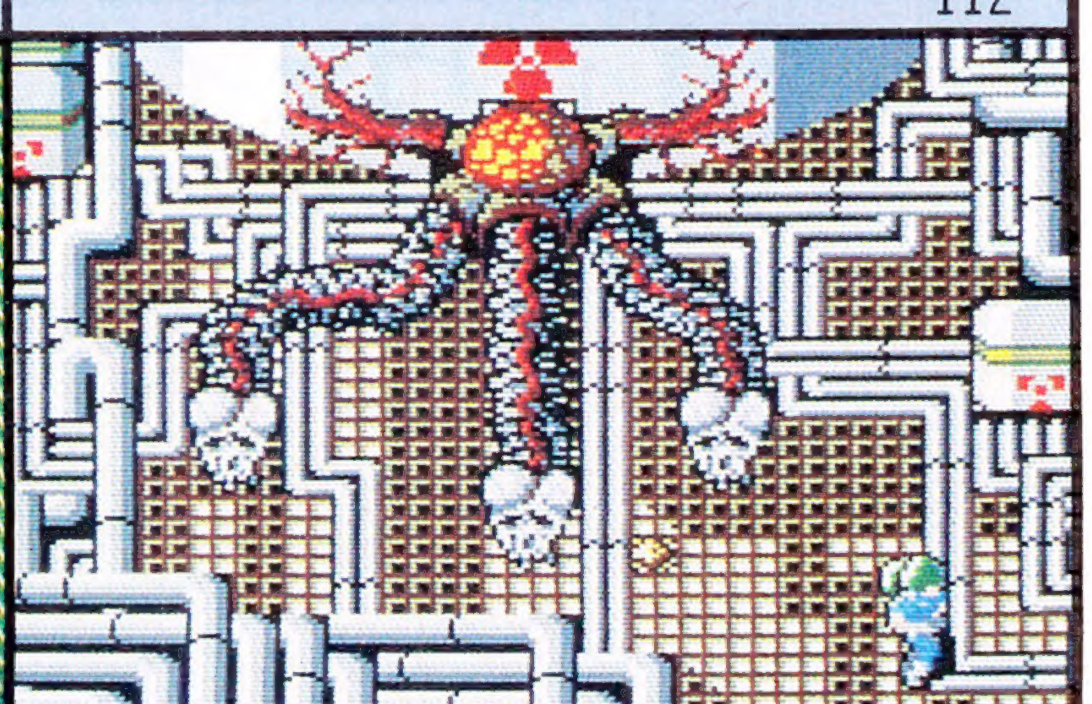
LOGiN

最新ゲーム徹底解剖!!


108


112


124


128

NEWSOFT

SOFTWARE REVIEW

3月3日号
1989 No.5

COVER
協　力/塚本 聡
ハードウエア/NWS821
ソフトウエア/Warnock
デザイン/本間智嗣
製　版/高松健二

発行所 株式会社アスキー 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ☎03-486-7111

SOFTLOG TOP 30



相変わらずシミュレーションは強い！　30本中6本、つまり全体の2割がシミュレーションという結果になった。とくに上位5位中、3本がシミュレーションというのには、ちょっとビックリしちゃうね。このような熟考タイプのじっくり取り組めるゲームが、最近はみんなのお気に入りになりつつあるのかな。

■SOFTLOG中、メディアには次の記号を使っています。
- ●3.5インチディスク――――3.5D（2DD、2HDを含む）
- ●5インチディスク――――5D（2D、2DD、2HDを含む）
- ●カートリッジ――――C

ランク 今号	前号	ソフト名
1	1	信長の野望・戦国群雄伝
2	2	ソーサリアン追加シナリオVol.3 ピラミッド ソーサリアン
↑ 3	4	水滸伝
↑ 4	9	大海令
↑ 5	7	スナッチャー
6	5	マイト・アンド・マジック・ブックⅡ
↑ 7	17	アドヴァンスト・ファンタジアン
8	3	スーパー大戦略
9	6	ウィザードリィ・シナリオ4
↑ 10	18	ラスト・ハルマゲドン
11	10	スーパー大戦略
↑ 12	25	FMパナアミューズメントカートリッジ
↑ 13	23	テトリス
↑ 13	14	ティル・ナ・ノーグⅡ
↑ 15	16	サイオブレード
↑ 16	11	ゼビウス
↑ 17	—	今夜も朝までパワフルまあじゃん2
18	13	R-TYPE
↑ 19	—	エグザイルⅡ
20	12	ヴェイグス

マーク一覧

アクション　アドベンチャー　ロールプレイング
シミュレーション　テーブルゲーム　パズル　ツール

- ●このランキングは、9ページに掲載されている全国の調査協力店から寄せられた、実際の販売本数に基づいて集計したものです。集計は販売会社ごとに行なっています。同名ソフトでも販売会社が異なる場合には、原則として集計には含まれません。
- ●1月12日から1月26日までの売り上げデータを対象としています。
- ●機種によっては対応メディアが異なるので、購入の際には販売店で確認してください。

メーカー名	機種	価格(メディア)	機種	得点
光栄	PC88SR	9800円～12300円(5D)		2535
日本ファルコム	PC88SR、PC88VA、PC98、X1t	3800円(3.5D、5D)		2049
光栄	PC88SR	9800円～12300円(5D)		1317
アートディンク	PC98	12800円(3.5D、5D)		1296
コナミ	PC88SR、MSX2	8800円～9800円(3.5D、5D)		1206
スタークラフト	PC88SR、PC88VA、PC98、X1、X1t	9800円(3.5D、5D)		1119
クリスタルソフト	PC88SR	7800円(5D)		993
マイクロキャビン	MSX2	8800円(C)		981
アスキー	PC88SR、PC88VA、PC98、X1、X1t	12800円(3.5D、5D)		969
ブレイングレイ	PC88SR、PC98、X1、MSX2	7800円(3.5D、5D)		948
システムソフト	PC88SR、PC98、X1t	8000円～8800円(3.5D、5D)		747
パナソフトセンター	MSX	7800円(C)		627
BPS	PC88、PC98、FM77AV、FM-R50、X68000、MSX2	6800円(3.5D、5D)		579
システムソフト	PC98	9800円(3.5D、5D)		579
T&Eソフト	PC88SR、X1t、FM77AV、MSX2	8800円(3.5D、5D)		555
ナムコ	MSX2	6800円(C)		513
デービーソフト	PC88SR、PC98、X1t、MSX2	7800円(3.5D、5D)		495
アイレム	MSX2	7300円(C)		480
日本テレネット	PC88SR、PC98、MSX2	8800円(3.5D、5D)		444
ゲーム アーツ	PC88SR	7800円(5D)		372

	ランク 今号	前号	ソフト名	メーカー名
	21	21	ぎゅわんぶらあ自己中心派	ゲーム アーツ
	22	8	ディスクステーション第2号	コンパイル
↑	23	28	リップスティック・アドベンチャー	フェアリーテール
↑	24	-	ソーサリアン	日本ファルコム
↑	25	-	たんば	マイクロネット
↑	26	-	パナアミューズメントカートリッジ	パナソフトセンター
↑	27	-	ぎゅわんぶらあ自己中心派2	ゲーム アーツ
↑	28	-	マスターオブモンスターズ	システムソフト
↑	29	-	レイドック2	T&Eソフト
↑	30	-	トリトーン2	ザインソフト

SOFTLOG BEST 5

1 信長の野望・戦国群雄伝

●シミュレーション ●光栄
●PC-8801SR



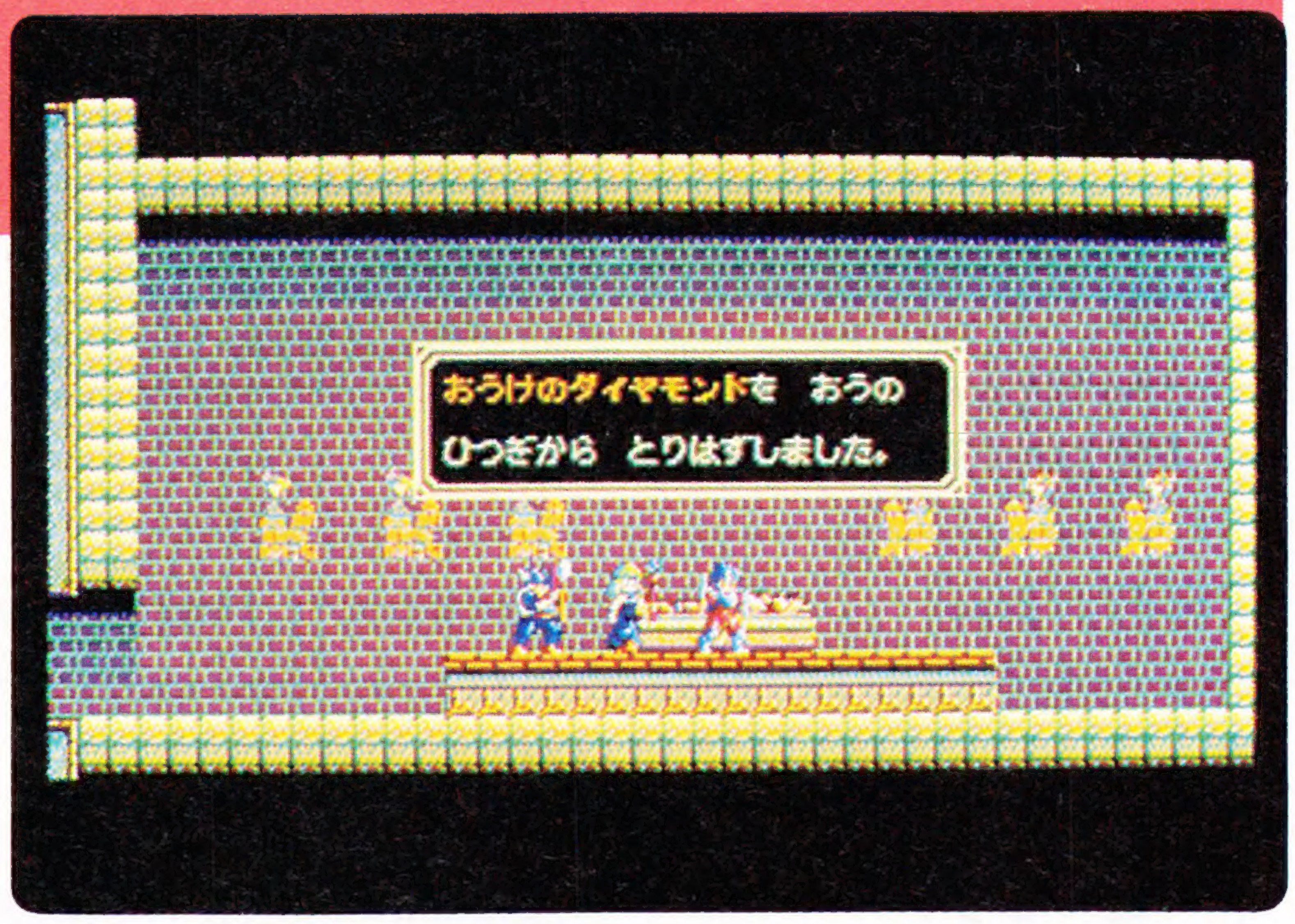
ばく進中の『群雄伝』は、現在、PC-9801とXIターボに移植中。近日発売予定だ。もしこの2機種が発売されたら、さらに勢いが増すことは間違いないね。

ところで今、『群雄伝』をプレイしている人たちの間で最大の話題は、全国版にはあった本能寺の変が起こるのかどうかということだ。明智光秀はいるし、斎藤利三はいるし、織田方には森蘭丸もいるし、役者はばっちし揃っている。問題はどうプレイしたら発生するのかっていう点。まあ、本当に起こるかはわからないが、史実どおりに武将を配置して、光秀の忠誠心を下げて、信長といっしょにすれば、1582年6月の山城で本能寺の変が発生するかもしれないのだ。それを、この目で確認したという人がいたら、ぜひ、編集部に報告してほしい。

2 ピラミッド ソーサリアン

●アクションロールプレイング ●日本ファルコム
●PC-8801SR、PC-88VA、PC-9801、XIt

※画面写真はPC-9801版



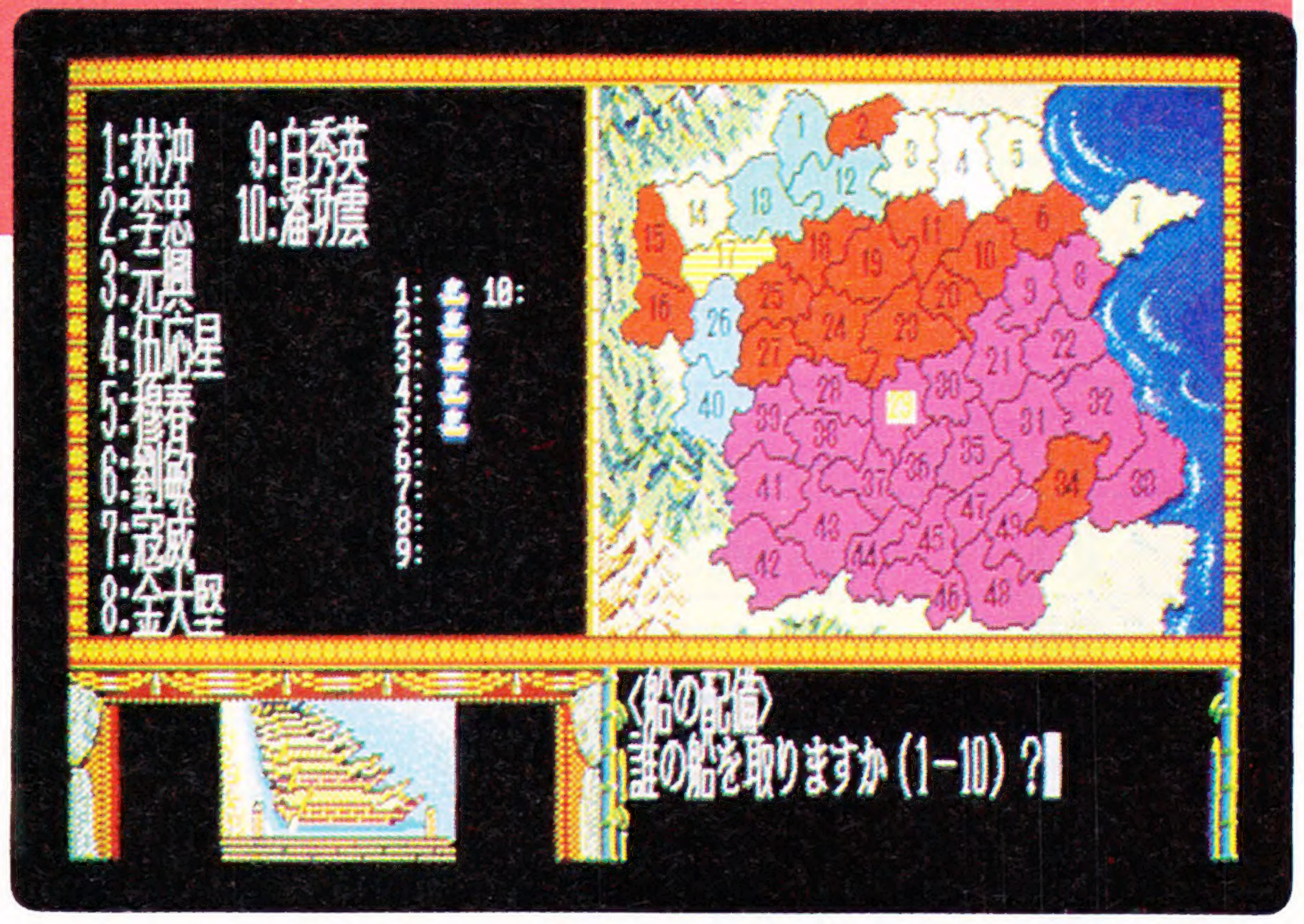
前回に引き続き、2位は『ピラミッド ソーサリアン』だ。信長の壁は厚かったか！ 次号こそはと期待しちゃうよね。

だけどソーサリアンもこれだけ追加シナリオが出ると、一番最初のソーサリアンで作ったキャラクターは、レベル30をゆうに超えているんじゃないかな。そうなると、もはやレベルアップを楽しむことはできないわけで、どうしてもRPGというよりはアクションやアドベンチャーの要素が強いゲームになるよね。ここでハタと考えた。いったい『ピラミッド ソーサリアン』のジャンルは何だろう？

なんて、難しく考えることはないか。早い話、アクションが好きな人もアドベンチャーが得意な人も、RPGファンも、み〜んな楽しく遊べるゼイタクなゲームなんだ。だから人気があるんだろうな。

3 水滸伝

●シミュレーション ●光栄
●PC-8801SR



光栄のゲームをやり慣れている人が、『水滸伝』をプレイしてみてひとこと。「こいつら好き勝手に動くもんだから、やりにくくてしようがないぜ」。こいつらというのは、ほかの領土にいる部下たちのこと。彼らはほっといても自主的に行動して、戦争をしかけたりする。プレイヤーが全部をコントロールできた今までの作品に慣れていると、思うようにプレイできなかったりするのだ。

でも『水滸伝』をやり込んでいくうちにそんな評価も変わってくる。「あいつらほおっておいても兵士は増やすし、おカネは貯めるし、開拓もするし、忠誠心も上げてくれるし、なかなかやるって感じ」なんて言い出すのだ。このへんが今までの光栄の作品とは違う、『水滸伝』のおもしろさなんですね。

4 大海令

●シミュレーション　●アートディンク
●PC-9801



前回の９位から、グググッと伸び上がってきたのが、この『大海令』だ。今のところPC-9801版しか発売されていないにもかかわらず、４位に食い込むとはなかなかのガンバリ屋さん。

じっくり考えられるところが、シミュレーションウォーゲームのいいところだとは思うけど、『大海令』みたいに、ダイナミックに展開していく、リアルタイム性が強い作品だっておもしろい。多少、史実に反する部分があるにしても、戦闘のリアルさでは、抜きん出てるんじゃないでしょうか。『大海令』は、アートディンクがもっとも苦心した作品らしいけど、そのかいあって、もっとも広いファンをつかむ傑作になったんだね。

5 スナッチャー

●アドベンチャー　●コナミ
●PC-8801SR、MSX2

※画面写真はPC-8801SR版



前回の７位から順当にランクアップしてきたのが、この『スナッチャー』だ。久々に登場の本格派SFアドベンチャーゲームということで、PC-8801SRとMSX２ユーザーの強力な支持を得て、ついにBEST５入りを果たしたという感じだね。

１月末日現在、機種については上記の２種のみとなっているので、今後のランキングの伸びがやや心配されるけれど、ま、奥の深いゲームなので、当分はそんなに心配する必要はないかもしれないな。

「このゲームには、いろ〜んな楽しみ方があるのだ」と、ログインでも口がすっぱくなるほど言ってきたのは、皆さんご存じのとおり。口コミでの噂が噂を呼んで、ウハウハいうくらい売れるといいなあ。

調査協力店リスト

北海道

㈱金市館パソコンランド	☎011-221-8221
デービーソフト㈱	☎011-222-1088
九十九電機㈱札幌店	☎011-241-2299
㈱ダイエー札幌店9Fオーディオパソコンコーナー	☎011-261-6211
光洋無線電機㈱EYE'S	☎011-271-4220
パソコンショップ　ハドソン	☎011-281-1151
SYSTEM INN宝文堂	☎011-641-7911

東北

庄子デンキ　コンピュータ・中央	☎022-224-5591
デンコードーDaC仙台本店	☎022-261-8111
デンコードーDaC仙台東口店	☎022-291-4744
㈱ダイエー郡山店　パソコン売場	☎0249-34-2121

東京

サトームセン㈱パソコンランド	☎03-251-1464
㈱コムMICRO COMPUTER SHIMKO	☎03-251-1523
ヤマギワ㈱　テクニカ店	☎03-253-0121
ラオックス コンピュータ メディア	☎03-253-1341
第一家電able パソコンシティ	☎03-253-4192
真光無線㈱	☎03-255-0450
石丸電気マイコンセンター	☎03-253-3111
㈱富士音響マイコンセンターRAM	☎03-255-7846
ADOマイコン・データショップ	☎03-255-9515
マイコンショップpulse	☎03-255-9785
西友COMICA西荻窪店	☎03-334-6311
マイコンショップCSK新宿西口店	☎03-342-1901
丸井 新宿テクノ館 パソコン売場	☎03-354-0101
東急百貨店 本店 コンピュータショップ	☎03-477-3343
J&P　渋谷店	☎03-496-4141
㈱ソフトクリエイト　渋谷本店	☎03-486-6541
マイコンベース銀座	☎03-535-3381
ファーベル大泉OZ	☎03-978-4111
㈱西武百貨店　池袋店　コンピュータフォーラム	☎03-981-0111
J&P　八王子そごう店	☎0426-26-4141
ムラウチデンキ八王子店	☎0426-42-6211
J&P　町田店	☎0427-23-1313
まちだ東急百貨店 コンピュータショップ	☎0427-28-2371

関東

パソコンランド21　高崎店	☎0273-26-5221
パソコンランド21　前橋店	☎0272-21-2721
パソコンランド21　太田店	☎0276-45-0721
ICワールド　あざみ野店	☎045-901-1901
鎌倉書店㈱	☎0476-46-2619
多田屋　サンピア店	☎0475-52-5561
㈱西武百貨店　大宮店　コンピュータフォーラム	☎0486-42-0111
㈱西武百貨店　所沢店　コンピュータフォーラム	☎0429-27-3314
㈱ボンベルタ上尾	☎0487-73-8711
ラオックス志木店	☎0484-74-9041

中部

㈱ダイエー新潟店　パソコン売場	☎025-241-5111
㈱真電本店	☎025-243-6500
Pic	☎025-243-5135
㈱パソコンショップZ	☎052-251-8334
カトー無線　本店４階	☎052-264-1534
九十九電機㈱　名古屋店	☎052-263-1681
パソコンショップ　コムロード	☎052-263-5828
㈱すみや　パソコンアイランド	☎0542-55-8819
マイコンショップ うつのみや	☎0762-21-6136

大阪

ニノミヤパソコンランド 大阪駅前第４ビル店	☎06-341-2031
マイコンショップ　CSK	☎06-345-3351
J&P　阪急三番街店	☎06-372-6912
上新電機㈱あびこ店	☎06-697-0950
㈱ニノミヤ　エレランド	☎06-632-2038
プランタンなんばパソコンソフト売場	☎06-633-0077
㈱ニノミヤ別館	☎06-633-2038
ニノミヤぱそこん亭PCランド	☎06-643-1681
ニノミヤムセン 日本橋店 パソコンコーナー	☎06-643-2038
ニノミヤぱそこん亭FMランド	☎06-643-2039
ニノミヤムセン　パソコンランド	☎06-643-3217
J&P　テクノランド	☎06-644-1413
上新電機㈱　日本橋５ばん館	☎06-644-1513
J&P　メディアランド	☎06-634-1511
上新電機㈱　日本橋７ばん館	☎06-634-1171
上新電機㈱　日本橋３ばん館	☎06-634-1131
上新電機㈱　日本橋８ばん館	☎06-634-1181
上新電機㈱　日本橋１ばん館	☎06-634-2111
NaMUにっぽんばし	☎06-634-2111
上新電機㈱　千里中央店	☎06-834-4141
上新電機㈱　泉北パンジョ店	☎0722-93-7001
ニノミヤムセン　阪和店	☎0724-26-2038
上新電機㈱　岸和田店	☎0724-37-1021
上新電機㈱　いばらき店	☎0726-32-8741
J&P　くずは店	☎0720-56-7295
J&P　高槻店	☎0726-85-1991
上新電機㈱　せっつとんだ店	☎0726-93-7521
上新電機㈱　池田店	☎0727-51-2323

近畿

上新電機㈱　和歌山店	☎0734-25-1414
ニノミヤムセン パソコンランド 和歌山店	☎0734-32-5661
J&P　和歌山店	☎0734-28-1441
上新電機㈱　八木店	☎07442-4-1761
上新電機㈱　たわらもと店	☎07443-3-4041
J&P　京都寺町店	☎075-341-3571
上新電機㈱　ながおか店	☎075-955-4801
パレックス　パソコン売場	☎078-391-7911
三宮セイデン　Cスペース	☎078-391-8171
J&P　姫路店	☎0792-22-1221
上新電機㈱　西宮店	☎0798-71-1171

中国・四国

ダイイチ広島パソコンCITY	☎082-248-4343
㈱紀伊国屋書店　岡山店	☎0862-32-3411

九州

カホマイコンセンター	☎092-714-5155
㈱システムソフト　福岡	☎092-714-6254
ベストマイコン　福岡店	☎092-781-7131
ときはデパート　トキハマイコンセンター	☎0975-38-1111
㈱ダイエー　宮崎店	☎0985-51-3166

読者が選ぶ TOP 20

1月上半期投票BEST20

ランク	ソフト名	メーカー名	得票数
1	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	142
2	三國志	光栄	118
3	イースII	日本ファルコム	98
4	ラスト・ハルマゲドン	ブレイングレイ	86
5	ピラミッド ソーサリアン	日本ファルコム	73
6	ソーサリアン	日本ファルコム	61
7	ハイドライド3	T&Eソフト	49
8	維新の嵐	光栄	47
8	スナッチャー	コナミ	47
10	スーパー大戦略	システムソフト	44
11	信長の野望・全国版	光栄	32
12	水滸伝	光栄	29
13	テトリス	BPS	28
14	めぞん一刻・完結篇	マイクロキャビン	26
14	マイト・アンド・マジック・ブックII	スタークラフト	26
16	ドラゴンスピリット	電波新聞社	25
17	ロードス島戦記	ハミングバードソフト	23
18	ウィザードリィ	アスキー	21
19	大戦略II	システムソフト	19
19	サンダーフォースII	テクノソフト	19

●総得票数1422票　★1月25日現在

この投票結果は編集部に寄せられたアンケートはがきの"キミの推薦するソフトウエア"を集計したもので、'89年の第7回BHS大賞のもとになるものです。累計結果は'90年2月発行のログイン誌上で、BHS大賞として発表します。



この読者が選ぶTOP20は、読者のみんながおもしろいと感じるソフトの投票所。1年間の投票の積み重ねは、1990年2月、BHS大賞というはえある場へと成長するのだ。まるで、出世魚のようではありませんか!?

というわけで、1989年版のBHS大賞への投票は、この号からスタート！　これから毎号、みんなの送ってくれたアンケートはがきをもとに、BHS大賞へのホットな戦いを、逐一ご報告していくから、これからの1年、よろしく頼むぜ。

さて、1989年の第1回投票は、光栄の信長シリーズ第3弾『戦国群雄伝』が142票の得票で1位を獲得した。おまけに2位は、これまた光栄の『三國志』。1、2位独占なんて、しょっぱなから縁起がいいぜ。光栄といえば、1987年のBHSで『三國志』と『全国版』のワンツーフィニッシュを決めた前歴を持ってるけど、今回もはたしてキレイに決めてくれるか!?　な〜んてことまで考えちゃうね。

みんなのはがきがすべてを決める、読者が選ぶTOP20。ささ、遠慮せずに、どしどしはがきを送ってちょーだいな。待ってるからね。

TAKERU TOP 10

『野球道』と『原宿アフタダーク』以外は、データ集とツールが占めている。手持ちのゲームをより深く楽しもうという人や、オリジナルゲームを作ろうと意気込んでる人が多いみたいだね。ゲームに対する愛情の深さがよくわかるぜ。

ランク	ソフト名	メーカー名	機種	TAKERU価格
1	野球道	日本クリエイト	PC88SR	7500円(5D)
2	T&Eマガジンディスクスペシャル	T&Eソフト	MSX2	2500円(3.5D)
3	ダンジョン万次郎	MSXマガジン	MSX2	3500円(3.5D)
4	ミュージックエディター音知くん	ウインキーソフト	MSX2	4800円(3.5D)
5	吉田工務店	MSXマガジン	MSX2	3500円(3.5D)
6	大戦略IIデータセットVol.1	つボイノリオ商店	PC98	2000円(5D)
7	ディスクステーション創刊準備号	コンパイル	MSX2	1000円(3.5D)
8	原宿アフタダーク(X1ターボ版)	工画堂スタジオ	X1t	6500円(5D)
9	アドベンチャーツクール	MSXマガジン	MSX2	3500円(3.5D)
10	マスターオブモンスターズマップ集ガイアの復讐	新企画社	PC88SR、X1	3000円(5D)

●1月22日現在

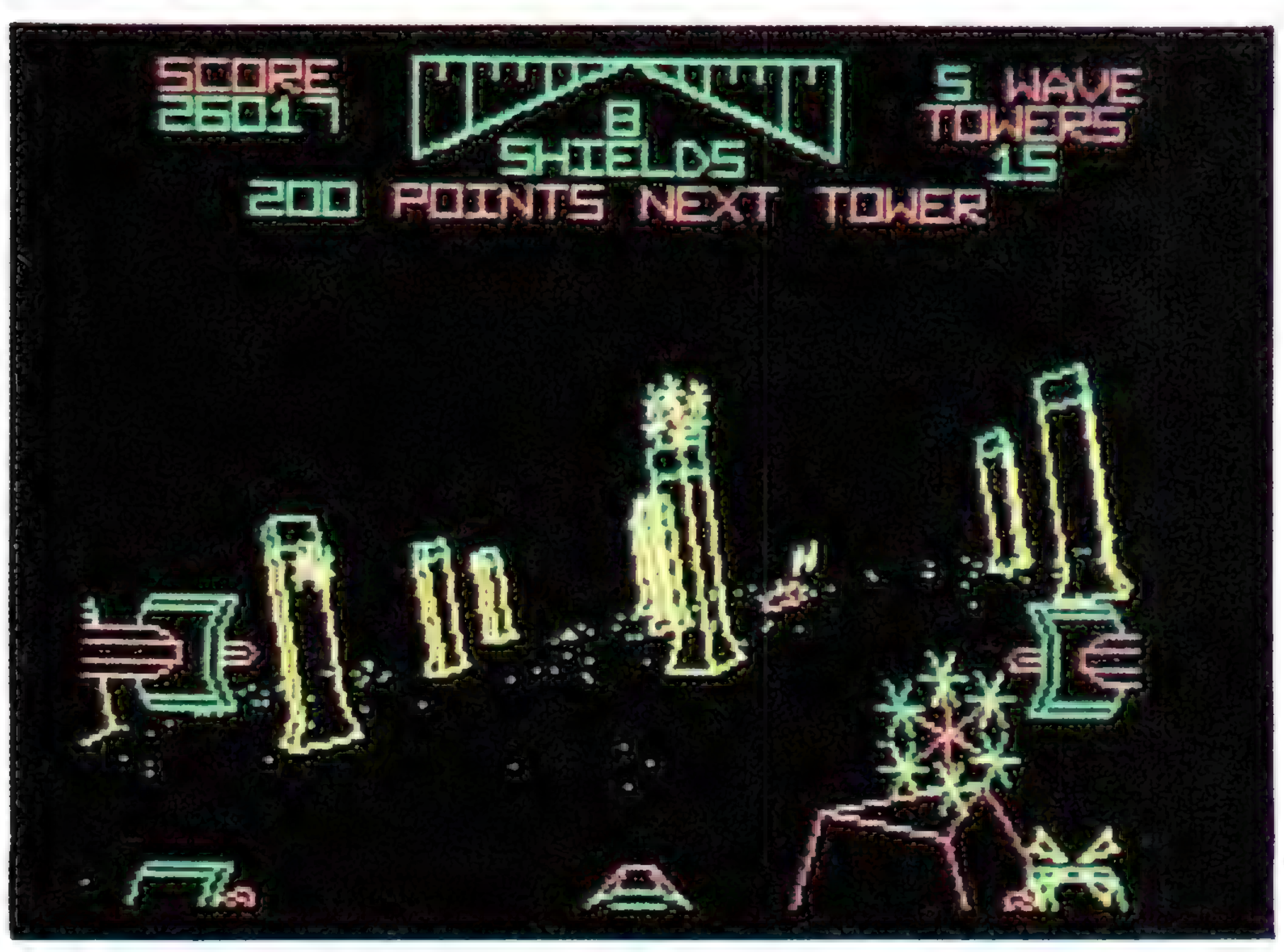
U.S.A. TOP 20



今号	前号	ソフト名	メーカー名	機種	価格	種類
1	6	DRAGON'S LAIR	Ready Soft	Amiga	$59.95	アクション
2	—	FALCON	Spectrum Holo Byte	Amiga、Atari520ST IBM-PC、Macintosh	$49.95	シミュレーション
3	1	DUNGEON MASTER	FTL	Atari520ST、Amiga	$39.95	ロールプレイング
4	8	F-19 STEALTH FIGHTER	Microprose	IBM-PC	$59.95	シミュレーション
5	5	TV SPORTS FOOTBALL	Cinemaware	Amiga	$49.95	シミュレーション
6	3	KING'S QUEST Ⅳ	Sierra On-line	IBM-PC	$49.95	アドベンチャー
7	—	CHESSMASTER 2100	Software Toolworks	Amiga、Atari520ST IBM-PC	$49.95	テーブルゲーム
8	2	BATTLE CHESS	Interplay	IBM-PC、Amiga	$44.95	テーブルゲーム
9	7	ULTIMA Ⅴ	Origin Systems	IBM-PC、AppleⅡ	$59.95	ロールプレイング
10	—	POLICE QUEST Ⅱ	Sierra On-Line	Atari520ST、IBM-PC	$49.95	アドベンチャー
11	—	TIMES OF LORE	Origin Systems	Commodore64	$39.95	アドベンチャー
12	—	JACK NICKLAUS' GOLF	Accolade	Commodore64、IBM-PC	$49.95	シミュレーション
13	—	LEISURE SUIT LARRY 2	Sierra On-Line	Atari520ST、IBM-PC	$49.95	アドベンチャー
14	—	WAYNE GRETZKY'S HOCKEY	Bethesda Software	Amiga	$49.95	シミュレーション
15	19	BATTLEHAWKS 1942	Lucasfilm	IBM-PC	$49.95	シミュレーション
16	—	WASTELAND	Interplay	AppleⅡ、Commodore64 IBM-PC	$49.95	ロールプレイング
17	—	ZAK McKRACKEN	Lucasfilm	Amiga、Commodore64 IBM-PC	$44.95	アドベンチャー
18	—	FAST BREAK	Accolade	Commodore64、IBM-PC	$39.95	アクション
19	—	STAR WARS	Broderbund	Commodore64、IBM-PC	$39.95	アクション
20	10	HEROES OF THE LANCE	SSI	Atari520ST、IBM-PC Amiga	$39.95	ロールプレイング

サンフランシスコ HOME COMPUTING CENTER の 1 月下旬のセールスランキング

アクション / アドベンチャー / ロールプレイング / シミュレーション / テーブルゲーム / パズル / ツール



⬆雰囲気はほとんどアーケード版の〝Star Wars〞(IBM-PC版)。

これまた、今回は激しい変化がチャートを襲ったようだ。新登場のソフトや、返り咲きソフトがひしめいている。そんななかで、ややっと目を引くのが、〝Chessmaster2100〞でしょ。

ご承知のように、欧米ではチェスソフトを作るとき、その思考ルーチンを、ほかのどのチェスソフトよりも強くすることに精力が注がれる。そして、チェストーナメントなんかに参加して、ハクをつけるのだ。

このChessmaster2100は、それまで、チャンピオンの座を他に譲らなかったChessmaster2000が、MacⅡ版〝Sargon〞に負けたから、あわてて作ったのだという噂がある。

さて、左の写真は、あのゲームセンターで大人気だった、〝Star Wars〞のパソコン版。アーケード版をほとんどそのまま移植してくれたんだけど、Amiga版に入っている、〝May Force be with you.〞の声は、版権の関係で、オリジナルとは違う声になっている。アメリカの佐々木つとむみたいな人に、しゃべってもらったのでしょうか。

パッケージは、いま流行(?)の電子オルゴール付きで、うるさいのなんの……。



NEW SOFT

新婚旅行はニューカレドニアもいいけど、ハワイだってけっこういいと思う

コナミ・ゲームコレクション

番外編

旧作ゲーム数本を1枚のディスクにパック。しかも、リーズナブルな4800円という価格もうれしいコナミのゲーム・コレクションシリーズ。今回発売された第5弾は、『番外編』と銘打たれており、旧作ゲーム3本以外に、なんと新作ゲームが4本！　計7本も詰められている、コナミファン必携のソフトなのだ。



アクション
■コナミ
■MSX2
4800円(3.5D)
■2月下旬発売予定

MSX2ユーザーのみんななら、もう知ってるよね、コナミのゲーム・コレクションシリーズのことは。エッ、ナニ、知らないって!?　そりゃおまえさん、ちょりっと時代の流れに遅れてるぜ。てめえら、人間じゃねえ！　たたっ斬ってやる！（破れ傘刀舟風に）。なんて、おこってみたりしてね。

とはいうものの、知らないものはしょうがないやね。まっ、知らざぁ、言って聞かせやしょう（斬られ与三郎風に）。

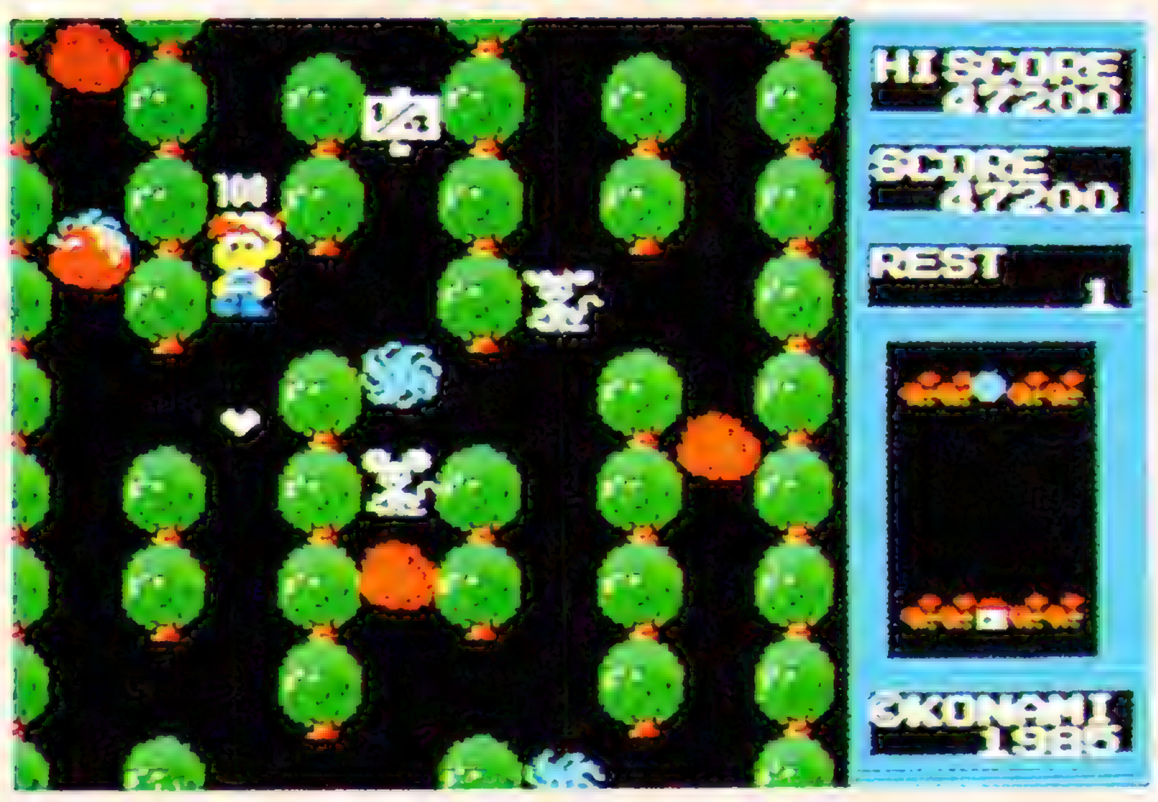
コナミのゲーム・コレクションシリーズってのは、同社がこれまでに発売した旧作、名作ゲームを数本パックで1枚のディスクに収めて、再発売したもの。5本ものゲームのパックがほんの4800円で買えちゃうという、すっごくおトクなソフトであるのだ。

もちろん、以前に発売されていたゲームばかりだから、昔っからのMSXユーザーには必要ないかもしれない。しかし、最近になってからMSX2を買った、というような人が、お手軽に買お

Retro Game

昔のゲームだって、いいものはいい!!
3本まとめてプレイして、温故知新って感じ

ピポルス



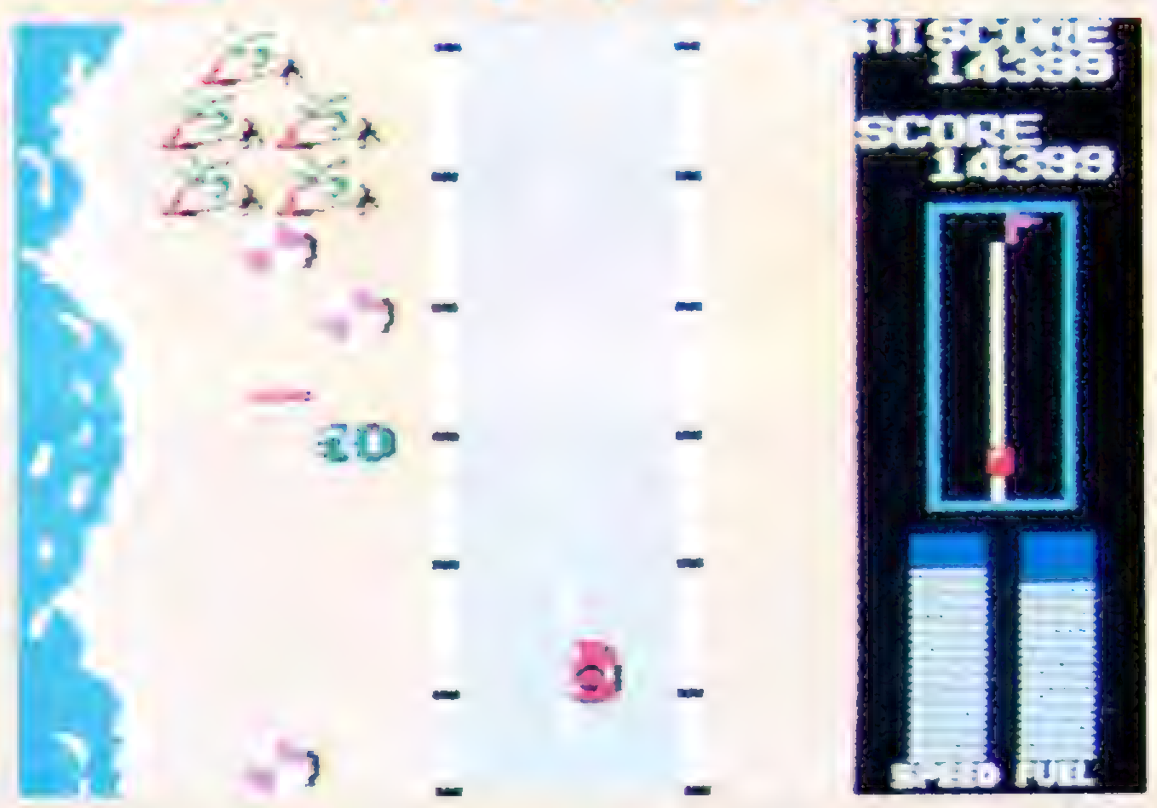
縦スクロールのシューティングゲームに、アドベンチャー的要素が合体！　闇の妖精の妨害を突破して、9つの国を突き進むのだ。目的地に到達するには、道順をキチンと通らなければならないぞ。間違えたら、逆もどりだ。指先のテクニックと頭脳をフルに使うゲームなのだ。

コナミ・ハイパーラリー



全13コースを走り抜き、トップを目指すドライビングゲーム。最初は680位からスタートし、コースをクリアしつつ順位を上げていくのだ。当然、他の車はジャマをするだろうし、コースも徐々に難しくなっていく。だが、そんな悪条件を克服するのが、真のラリーレーサーなのだ。がんばれ!!

ロードファイター



街道レーサーは、安全運転などしない！　車と車の間をスリ抜けて、ムリな追い越しもしちゃうぜ。低速運転やクラッシュは大幅な燃料減少になるから、幅寄せ車やオイルをまきちらす車は許せないのだ。"逆ハン攻撃で"、はじき飛ばしてやるぜ。全6コースをクリアするためなら、なんだってやっちゃうぞ。

New Game

これまでの『ゲーコレ』シリーズとは違い、新作ゲームが４本も加えられているのだ

つるりん君



山奥のお寺の小坊主つるりん君は、お餅が大好物。今日も今日とて、和尚さんに気づかれないように、お供えのお餅を盗み食い。和尚さんに見つからずに、お餅を12個たべちゃえば、ラウンドクリアー。逆に、見つかって３回たたかれるとゲームオーバーという、コミカルなゲームなのだ。



はいぱーそーめん



流しそーめんといえば、涼しさ誘う夏の風物詩。ところが、この『はいぱーそーめん』は、そんなのどかなもんじゃない。左右２本の樋に流れてくるそーめんと餅を見切り、そーめんだけを食べるのだ。もしも間違って餅を食べてしまうと、のどに詰まって、一定時間動けなくなってしまうぞ！



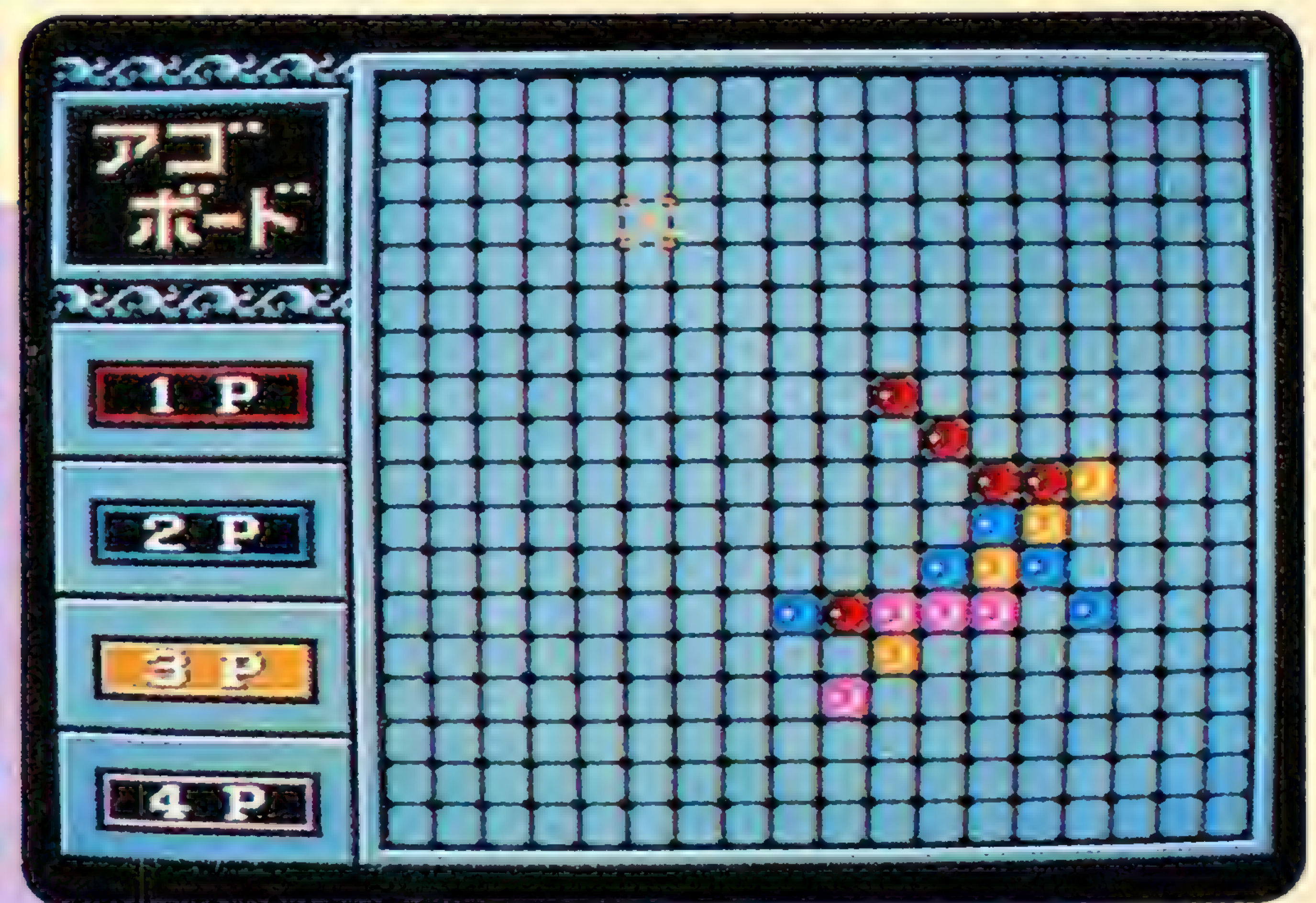
タイトルあわせ



『タイトルあわせ』は、６行６列に並べられたカートリッジを２個ずつめくって、同じゲームのタイトルを合わせていくパーティーゲーム。めくった２個が同じタイトルなら、また続けてめくっていくことができる。２人から４人まで一緒に遊べる、コナミ版神経衰弱っていう感じだね。



アゴボード



フッフッフッ、あるときは五目並べ、またあるときは陣取りゲーム、しかしてその実体は……。18マス×18マスの盤面に、順番に駒を置いていくこと以外のルールはプレイヤーが自分で設定する、フレキシブルなテーブルゲーム。自分の駒が他人の玉をはさむと裏返るか否か、続けていくつ並べると勝ちか、人数は(2人から4人)……。というようなルールをどのように設定するかは、お好みしだい。自分独自のゲームを作って、みんなを悩ましてやれ！

うとするには、うってつけのゲームソフトなのだ。

それに、昔っからのユーザーでも、お小遣いが足りなくて買い逃したヤツってあるでしょ？　そーゆーコナミファンも、このシリーズでなら前作を揃えられるぞ。

そんな〝ゲーコレ〟なんだけど、第５弾であるこの『番外編』では、内容がちょっと変えられている。

まず、パックされるソフトの本数が、これまでの５本から２本増えて７本になった（ゲーム１本当たりの価格は960円から約685円に)。しかも、７本のうちの４本が、まったくの新作ゲームとなっているのだ。何度も言うようだが、こいつは本当にオトクな感じ！

旧作３本と、新作のうちの２本はアクションゲームだけど、新作の２本は、２～４人で遊べるパーティーゲーム。とくに、懐かしいコナミのゲームのタイトル画面を合わせる『たいとるあわせ』などは、神経衰弱っぽくて、友だちとのちょっとした集まりに最適。アクションゲームが苦手な彼女でも、これなら一緒にあそべるね。

PLAYBALL Ⅱ

プレイボールⅡ

プロ野球のオープン戦の開幕とともに、すごい野球ゲームが登場した。通常の試合やペナントレースといったモードのほかに、ホームラン競争や、チームのエディットまでできちゃうというスグレ物。ふたつの画面モードで戦えるなど、野球好きにはこたえられない機能も満載。こいつは楽しみだぜい。



アクション
■ソニー
■MSX2
6800円(3.5D)
■3月上旬発売予定

プロ野球の開幕も目前に迫り、プロ野球ファンは、ウズウズしているんじゃないかな？　なんたって今年は、西武のＶ４がかかっているし、オリックス、ダイエーといった新球団も参入して、野球界は、がぜん活気づいているんだからね。こんなに過激に盛り上がってくると、自分でも野球がやりたくなっちゃうもの。それならば、手軽にゲームでやろうってことで、ソニーから発売されるのが、この『プレイボールⅡ』なのだ。



⬅これがメインとなるゲーム画面。打率や投球数の表示のほか、右下には、実況中継の画面があらわれ、ゲームをもりたててくれるぞお。



ゲームは人間同士、またはコンピュータとの対戦ができるオープンモード、試合を連続して行なう(勝ち抜き戦)ペナントモード、ホームラン競争を行なうホームランモード、自ら監督となってチームを作るマネージャーモードの４つに分かれている。

プレイモードが多いのもこのゲームのウリだが、さらにスゴイのが、細かいところまで、凝りに凝っているところ。

自分たちが試合をする球場を選べるのはもちろん、試合の画面のアングルまで選べちゃうのだ。ピッチャーは向こうから投げてくれなきゃ、と思っている人には、バックネット裏からみたアングル。

どう楽しむかは、キミしだい！

オープン戦だ

コンピュータ相手の１人プレイはもちろん、友だちとの２人プレイ、コンピュータ同士の戦いを見ながら自ら監督となって采配をふるうウォッチモードなど、遊びかたはいろいろ、チーム数は14だ。



ペナントレースね

どれか１チームを選び、コンピュータ相手に勝ち抜き戦をおこなう。いくつかある試合数のなかから好みの試合数を選んだら、レース開始。各チームを相手に采配やローテーションを考えるのだ。



打ちも打ったり

エースピッチャーが打たれてしまった。どんなに防御率のいいピッチャーでも、投球数が多くなれば変化球のキレもスピードも悪くなってしまう。ピッチャーが汗をかきはじめたら、特に注意しよう。



スポーツニュース

試合が終了すると、スポーツニュースが始まるぞ。２人のアナウンサーがアニメーションをしながら試合結果をくわしく話してくれるのだ。ペナント戦で優勝すれば、特別に優勝画面も表示される！



テレビ中継と同じようにやりたいって人には、センター方向からのアングル、と自由自在。

そのほか、選手によってグラフィックが変わったり、試合を実況中継してくれたりといたれりつくせり。おまけに、天気の要素まで入っていて、雨がふると中断、またはコールドなんてことになってしまうのだ。もちろん、ドーム球場を選べばそんな心配もしなくてすむから、どうかご安心を。

選べる球団数は、みんながよく知っている(?)12球団のほかに、大リーガーチームと、往年の名選手を集めたレトロチームがある。レトロチームと対戦するときは、自動的にレトロ球場となり、全体的にセピアがかった画面となる。野球好きのお父さんなんかは、｢ひろしちゃん、お父さんの時代はな、西鉄。鉄腕稲尾ね｣なんていって、懐かしい気分になっちゃうだろうね。

音楽のほうも、FMパック対応で各球団の応援歌や試合のときによく聞くような曲が、リアルに再現されていて、迫力満点。メチャクチャ盛り上がるぞ。もちろん、内蔵のPSGにも対応しているから、FMパックのない人も安心してね。

また自分でエディットしたチームは、練習しだいでどんどん強くなり、ペナントモードやオープンモードに参加させることができるから、ぜひ、キミのオリジナルチームで優勝を狙ってほしい。

画面モードも2つあるぞ!





自分のプレイするアングルが自由に選べるのがこのゲームの特徴。センター方向画面、バックネット裏画面のふたつがあるから自分の好きなほうでプレイしてね。これが人によっては得意、不得意があったりして、ゲームの幅も広がるのだ。



見えないデータもあるのさっ!

⬆これが対戦する2つのチームのデータだ。打率やポジション、ホームラン数などが表示される。これらの技術的なデータのほかに、見えない性格的な強弱もあり、プレイに反映されるのだ。

このソフトが、キミの野球熱をさらに盛り上げてくれることは、まちがいなし。一刻も早くプレイしてみてね!

レトロだ!

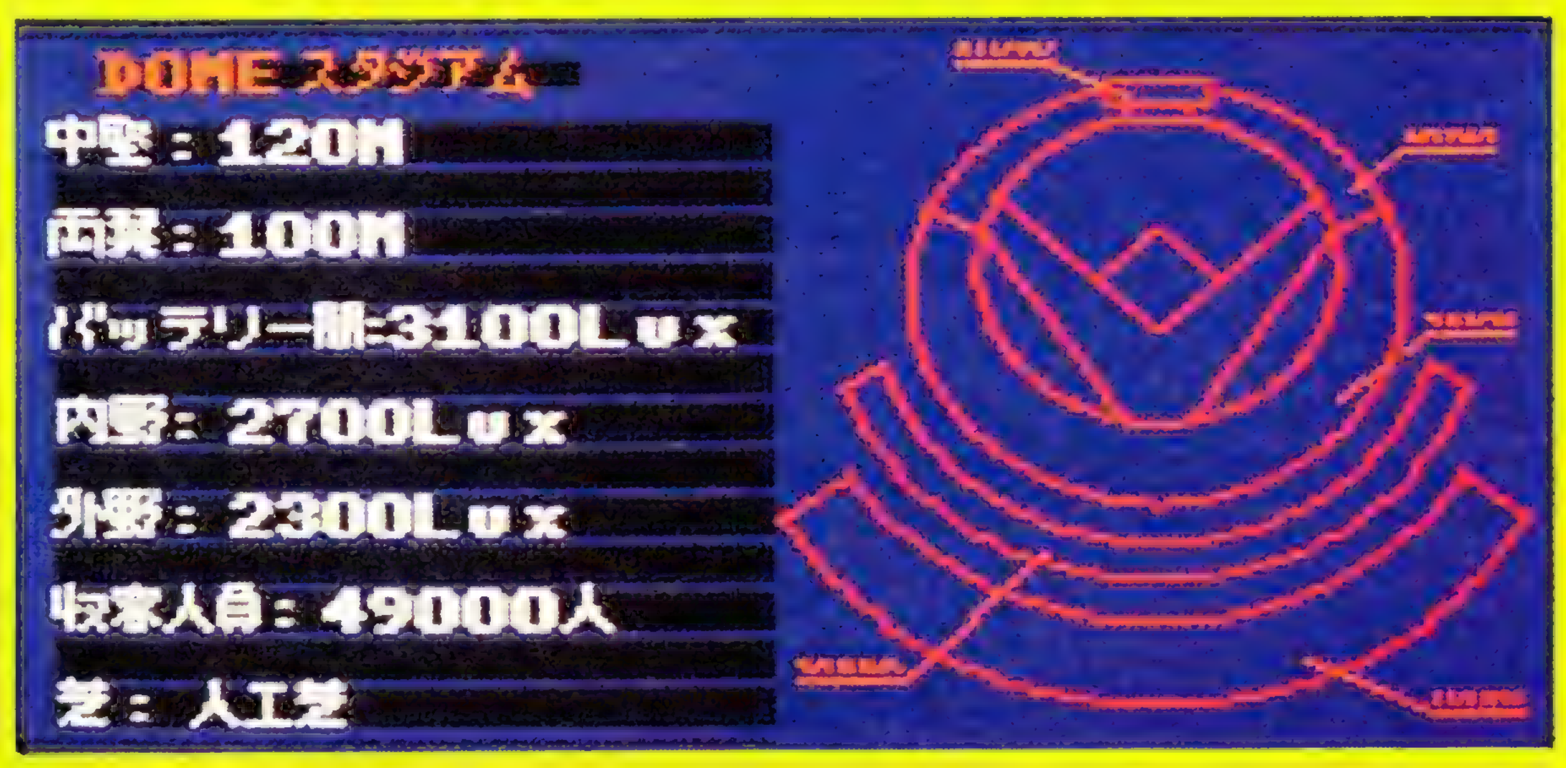


懐かしい選手ばかりを集めたレトロチーム。このチームと対戦するときは、自動的にこのレトロ球場となり、球場はセピアカラー一色になってしまう。おまけにナイター設備がないため、陽が沈むと日没コールドとなってしまうのだ。なんとなくのんびりした感じだよね。

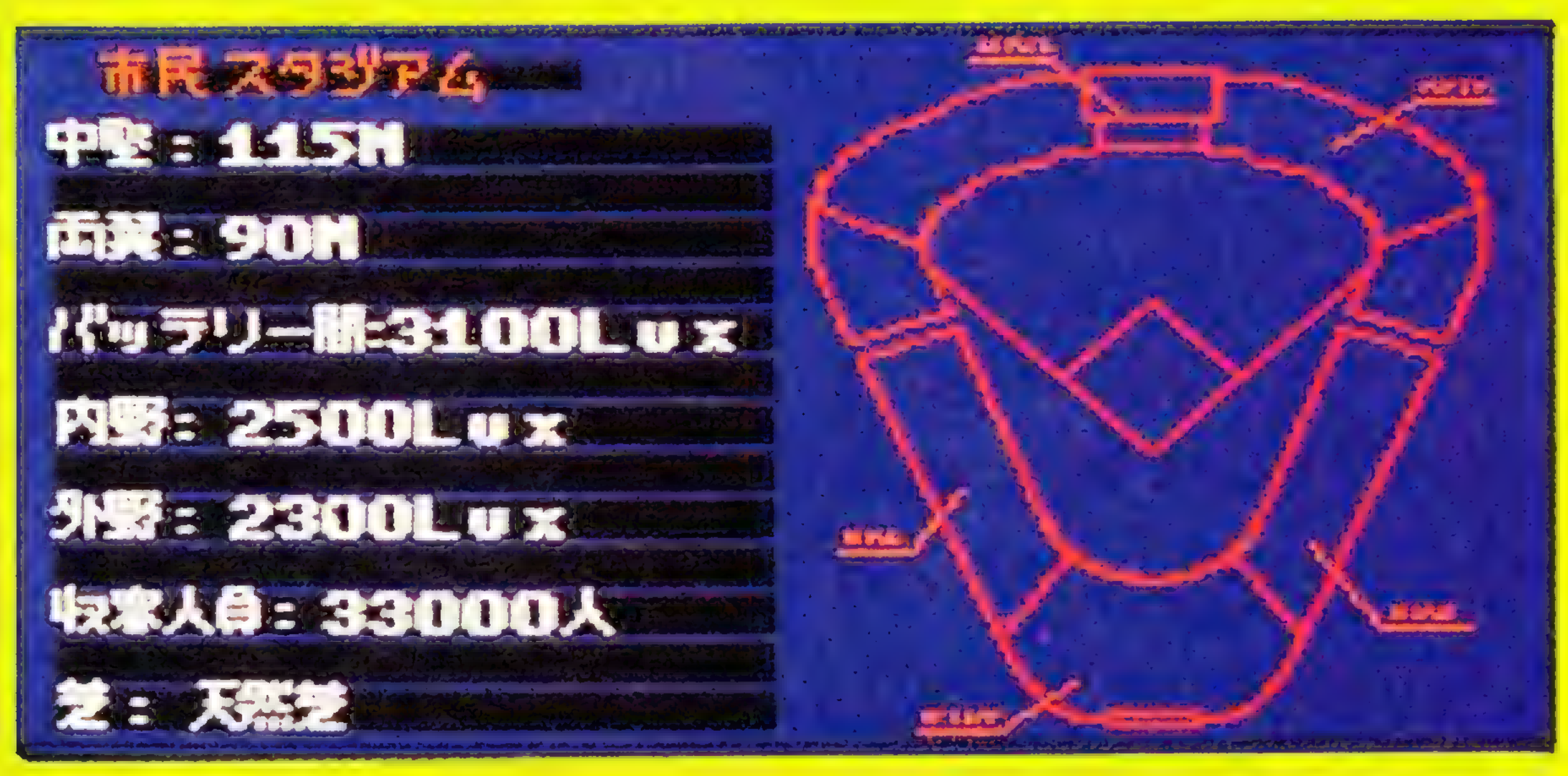
球場だって4種類だ!

屋根付き球場あり、ホームラン続出の小球場ありとバラエティーにとんでいるのだ。このゲームには天気や時間の要素もあるから、雨の日は、お流れになるし、夜になればナイターとなる　あとひとつレトロ球場(左下の写真ね)というのがあるんだけど、ここはレトロチームと戦うときにしか使えないんだ。

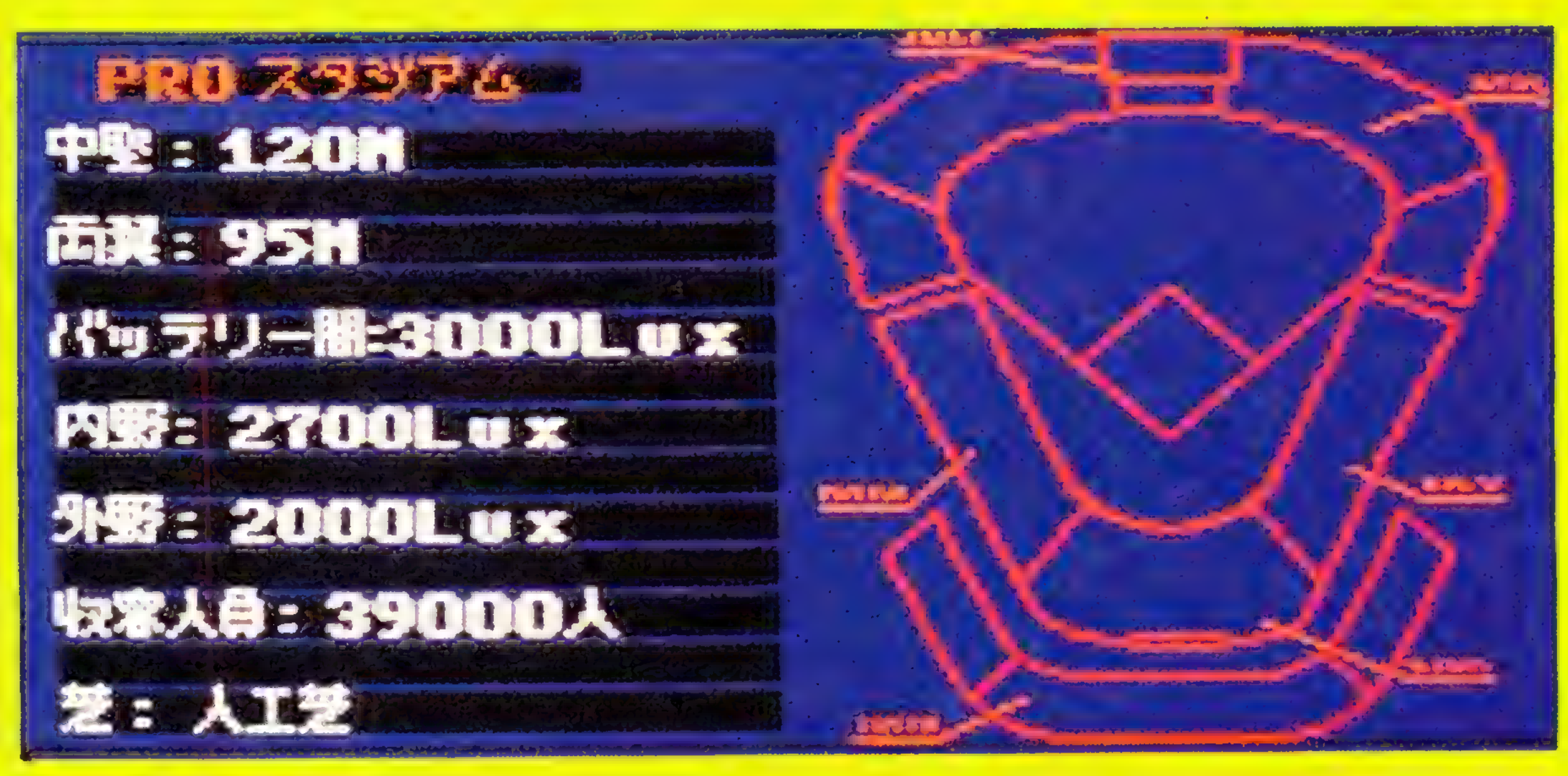
DOMEスタジアム



市民スタジアム

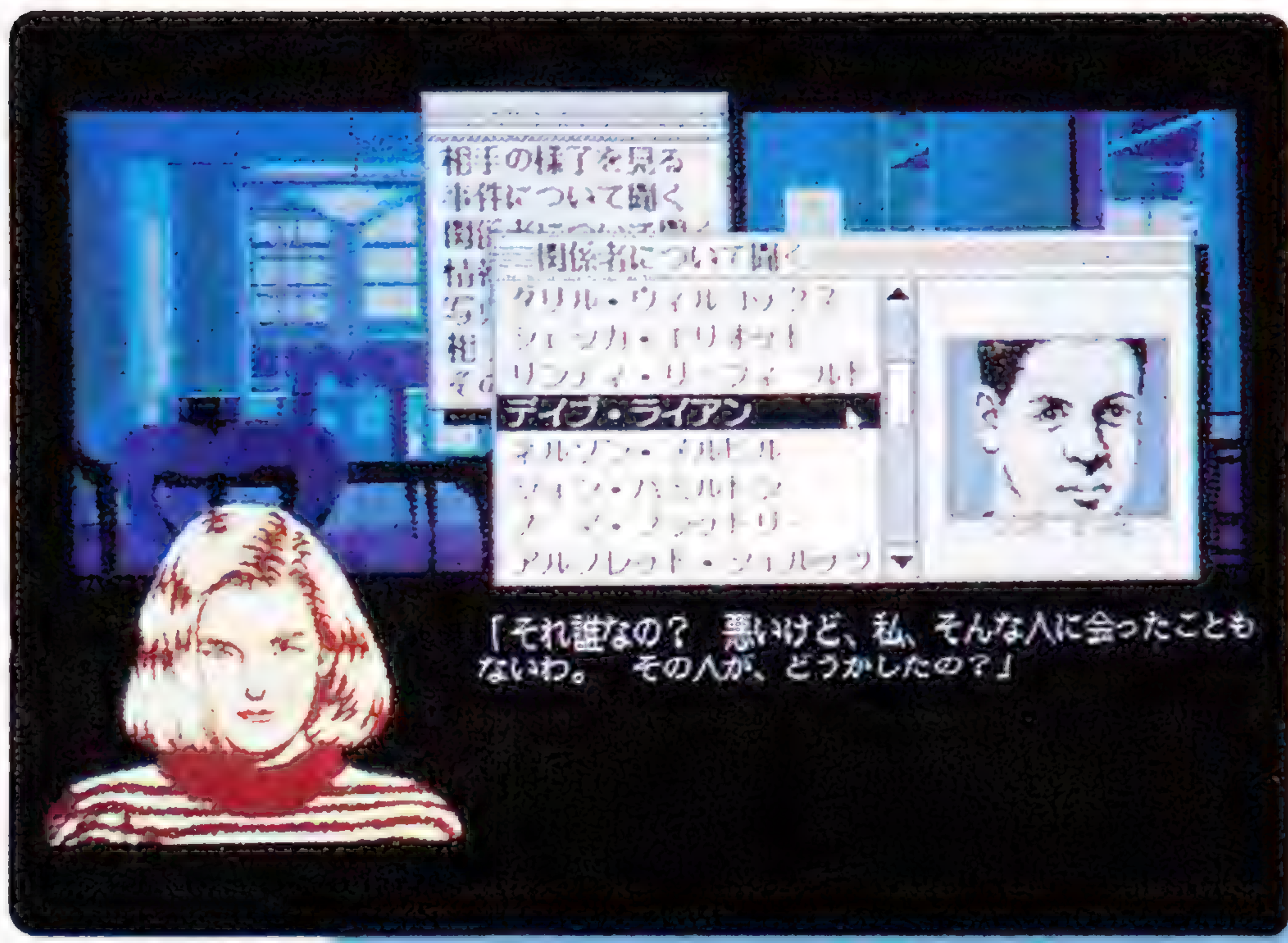


PROスタジアム



D.C.CONNECTION

愛と死の迷路



"J.B.ハロルドシリーズ" でおなじみのリバーヒルソフトから、シリーズ第3弾"D.C.CONNECTION"が登場する。ボリューム的にもビジュアル的にも、これまでのJ.B.シリーズを超える作品になることは間違いない。アメリカの首都ワシントンD.C.を舞台に、J.B.の推理が冴えわたる。

アドベンチャー
■リバーヒルソフト
■PC-9801
　価格未定
■3月下旬発売予定

J.B.シリーズ。みんなこの名前は知ってるよね。プレイヤーがJ.B.ハロルド刑事となって難事件に挑むという、本格派推理アドベンチャーゲームシリーズだ。すでに『殺人倶楽部』、『マンハッタン・レクイエム』で、名刑事気分を味わった人も多いんじゃないかな。ここで紹介する〝D.C.CONNECTION〟は、それらに続くシリーズの第３弾。まずはストーリーから。

マンハッタンでの事件を解決し、リバティタウンに帰ってきたJ.B.。彼を待ち受けていたのは、ワシントンD.C.に出張中のリバティタウン警察署長、エドワーズの謎の死の知らせだった。やがて犯人として、意外な人物が逮捕される。それは、署長の息子フレデリック・エドワーズ。〝警察署長の息子が父親を殺す〟。この事件はリバティタウン警察をスキャンダルの渦に巻きこんだ。

彼らは面目をかけて、事件の真相究明にのりだす。そしてついにJ.B.ハロルドが、事件の起こったワシントンD.C.へと赴いた。ワシントンはJ.B.にとって青春の思い出の地。いろんな思いが交錯する中、必死に謎を追うJ.B.。果たして署長殺しの真犯人を挙げることができるだろうか？



↑ワシントンの街の中。聞き込み捜査は入念に。



↑ゲーム進行のリアルさは前作以上！

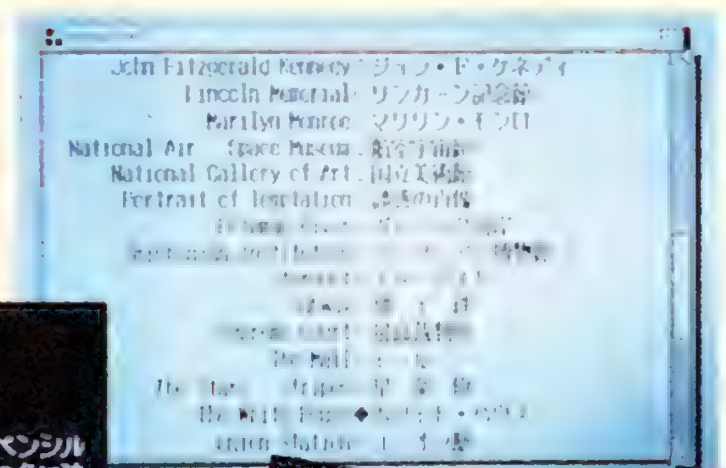
今回の舞台となるのはアメリカの首都、ワシントンD.C.。登場人物、捜査地点はこれまでの作品より数も多く、グラフィックもより映像的になった。またゲームディスクとは別に、ワシントン情報が収録されたディスクが！　事件解決の手がかりとして利用するのはもちろんのこと、純粋にワシントンの街について知りたい人も楽しめてしまうよ。このように話題満載の新作。今から ワクワクしちゃうね。完成間近なので、J.B.ファンは、次号もお見逃しなく。

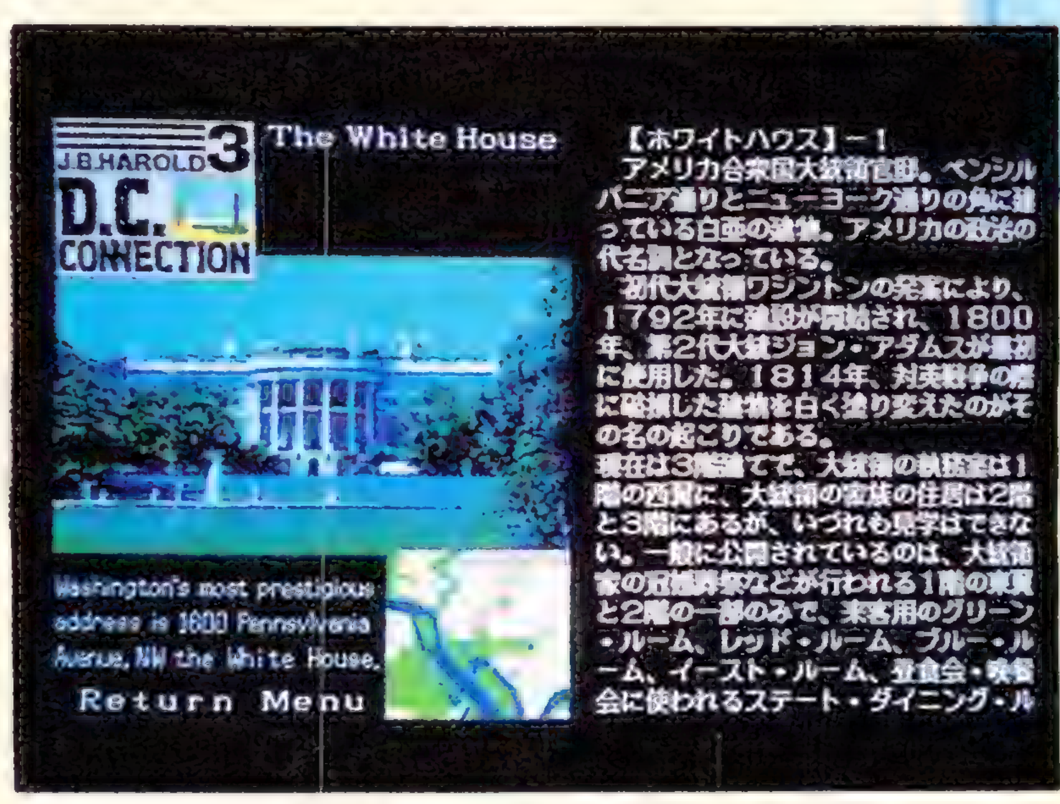


※画面写真は開発中のものです

事件の舞台となる
ワシントンD.C.に関する資料

〝J.B.デジタルインデックスディスク〟で、ワシントンのいろんな情報を収集しよう。







パックマニア



アクション
■ナムコ
■MSX2
6800円(3.5D)
■3月16日発売予定

日本で生まれた世界のアイドル、パックマンシリーズの最新作が、MSX2に移植されたぞ。『パックマニア』のパックマンは、まんまるに太っちゃって、思わずコロコロころがしたくなっちゃう。モンスターもプクッとしてて、まるでタコ焼きみたいなのだ。あぁ、なんて愛らしい姿なんだろう！

1980年5月に『パックマン』がウブ声をあげてから、およそ9年の歳月が流れた。するってーと、来年はパックマン10周年記念。彼も10歳になるわけだ。おお、これはめでたい。ということで、その前祝いって感じで、『パックマニア』がMSX2で出るのだ。

『パックマニア』はメイズもキャラクターも立体的なグラフィックで、しかも斜め方向にスクロールする。初代パックマンはキャラクターのドットは粗く、色数は少なく、スクロールということも知らなかったっけ。このあたりに、歳月の重みを感じますなあ。

それから、今度のパックマンはジャンプができる。これは彼にとって、非常に画期的なコトだ。平面上を行ったり来たりするだけの2次元世界では、うっかり敵に狭まれれば、死あるのみ。しかし、今や彼は敵を飛び越えることを覚えたのだ。これはもう、めったなコトでは死なないぞ。

パックマンもグルメになったので、エサの種類も増えた。おなじみの黄色いエサと、パワーエサのほかに、緑色のスーパーエサ、ピンク色のダブルエサなんてのもある。ダブルエサは、イジケモンスターの得点が、400、1600、7650点と大幅にアップする効果があるぞ。

それからスーパーエサは、スピードアップアイテム。そうそう、フルーツターゲットも各種取り揃えている模様。キャンデー、ソフトクリーム、ギャラクシアンのボスなんてのもあるぞ。

新しいキャラクターも登場する。コモンという名の、灰色のモンスターだ。緑色の、弟コモンも一緒。こいつらは、なんとパックマンに合わせてジャンプするという、ふてェ野郎なのだ。モンスターをよけようとしてジャンプすると、コイツと正面衝突しちゃう場合がある。イヤミな奴だな、まったく。でも外見は、ほかのモンスターよりひとまわりちっちゃくて、とってもかわいい。外見にまどわされちゃダメだぞ。

たのしい かわゆい 全4面

おもちゃの世界
BLOCK TOWN



⬆よいこのおもちゃ、ブロック製のメイズだ。1、2、12、13、14ラウンドがこのパターン。

パイプの迷路
PACMAN'S PARK



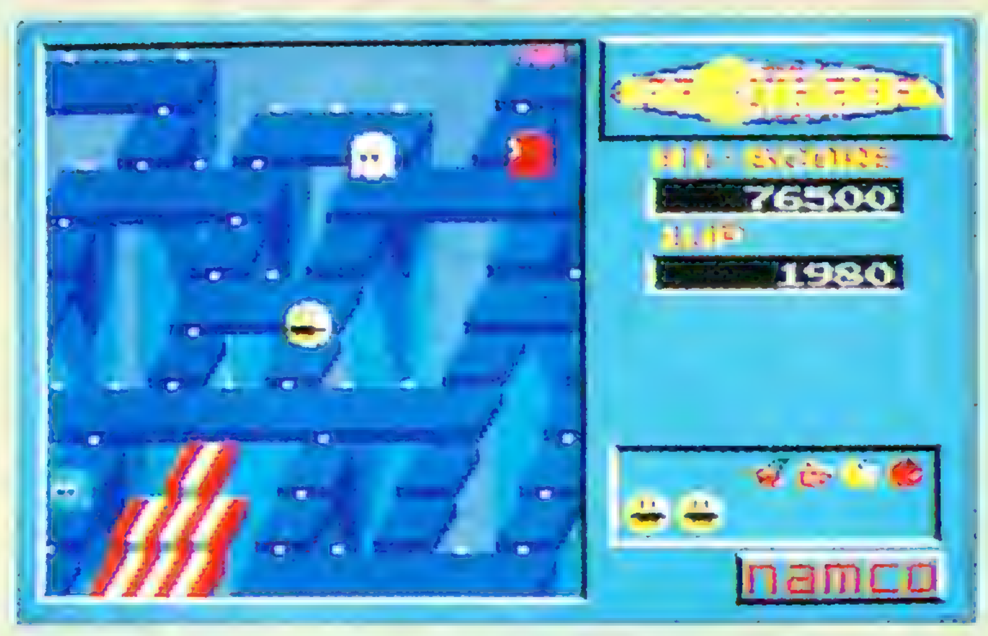
⬆透明感のある、キレイな公園。このパターンは3、4、5、15、16、17ラウンドのものなのだ。

ピラミッドの島
SANDBOX LAND



⬆ピラミッドの並ぶ砂漠の島は、6、7、8、18、19、20ラウンドの舞台になっているのだ。

階段のお部屋
JUNGLY STEPS



⬆パックマンも思わず高所恐怖症。手すりのない階段面は9、10、11、21、22、23ラウンドだ。

こちらはX68000版ね



⬆全画面スクロールのX68000版は、(株)シャープより発売予定。

ソフトでハードな物語2

システムサコムから『ソフトでハードな物語2』が出るぞ。前作同様、パソコンソフト業界をパロディーにした、ユーモアたっぷりのアドベンチャーだ。登場人物は前作とほとんど同じだが、新たにひとりの女性が入社してきた。この女性が今回の主役らしいのだが、どうもひと騒動起きそうな気配が……。



アドベンチャー
■システムサコム
■X68000
7800円（5D）
■2月20日発売予定



⬆とあるホテルのラウンジ。宏志と一緒にいる女性は誰だろう。

前作の、『ソフトでハードな物語』は、主人公の西城宏志が、倒れた父親の代わりに、モカシステムというソフトハウスの社長代理となり、ヒット作品を作ろうとする様子を描いたアドベンチャーゲーム。

その中には、パソコン業界のパロディーがふんだんに織り込まれ、ユーモアたっぷりのゲームとなっていた。この『ソフトでハードな物語2』はその続編で、相変わらずパソコン業界をパロっており、どこかで聞いたようなソフトハウスや雑誌名が続々登場する。

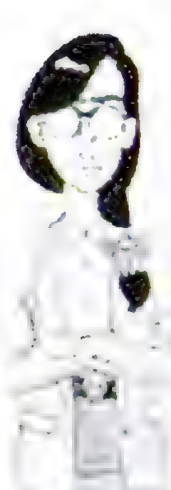
プレイヤーは同じく宏志だが、今回はモカシステムに新しく入った石田理恵という女性が主役。彼女のまわりで起きる数々のできごとを、学生に戻った宏志が対処する、という感じでゲームが進んでいくのだ。

彼女は、髪をうしろで束ね、ぶ厚いメガネをかけ、読書が趣味という一見普通のおねえさん。服装も地味だし、孤児院で育った経験を持っているせいか、なんとなくイメージも暗い。

初めはそんな印象だった彼女だが、次第に非常に有能な女性だということが、わかってくる。しかも、どうやらメガネはだてメガネらしい。

というわけで、なにやら彼女のまわりが騒々しくなっていくのだが、それと同時に、会社までがおかしくなり始めた。時期的には彼女の入社と一致するのだが、まさか彼女が原因ということはないだろうし……。

この後どうなるのか、発売が待ち遠しいゲームなのだ。





謎の女が入社してきた



⬆石田の右手は異常に強く、すごい力を発揮する。この場面は、セーブして左手で打っているのだ。コワイ。

あれっ!?どこかで見たような





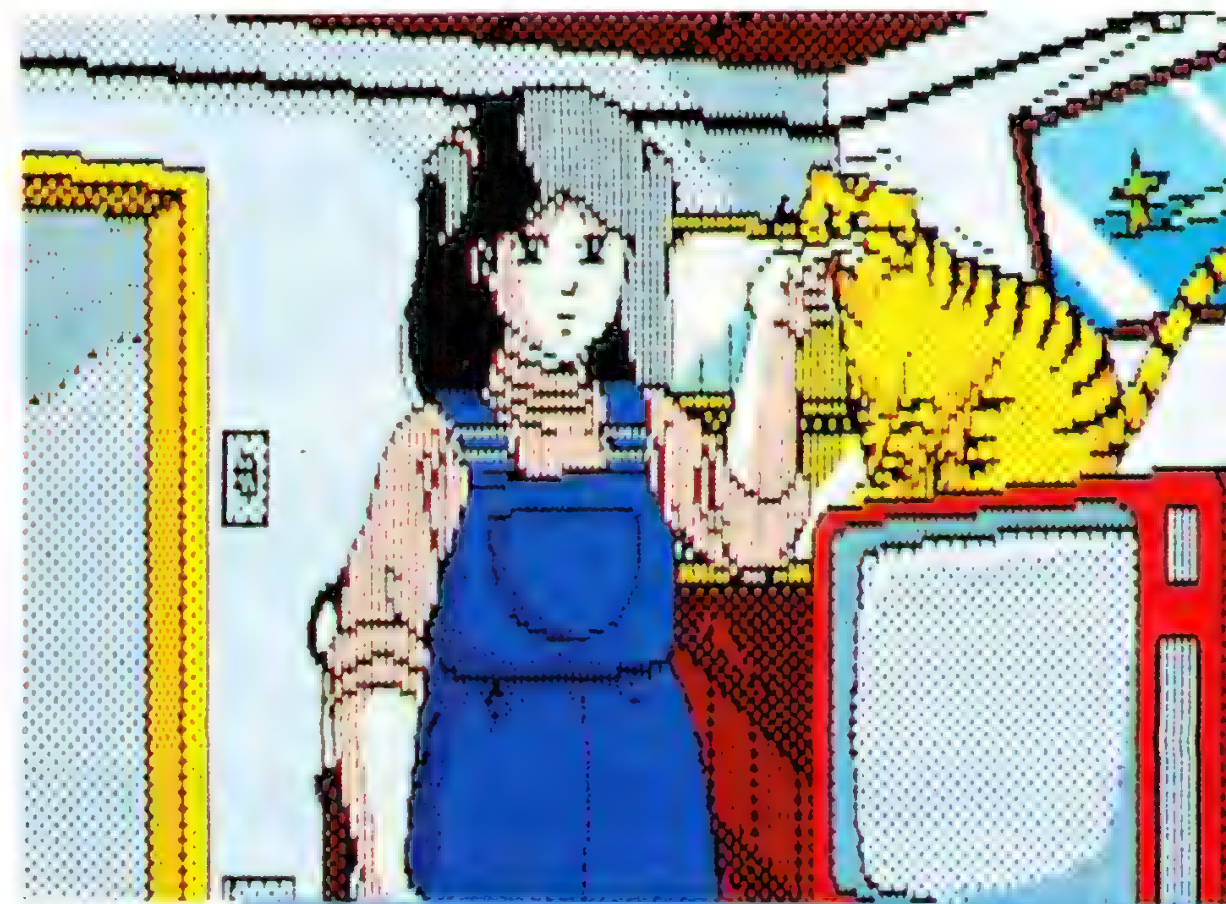
ソフトハウスやパソコン雑誌のほかにも、ニュースキャスターや有名な場所がパロディー化されて登場する。ここで紹介しているのは、ごく一部。まだまだあるのだ



What's Michael?

ホワッツ マイケル

マンガでお馴染みのマイケルが、ゲームになって登場するぞ。マイケルといえば、なんといってもあの踊りと"間"がおもしろいんだけど、それがゲームにも取り入れられているという。それがどんなふうに展開するのか、わくわくしちゃうぜ！



アドベンチャー
■マイクロキャビン
■PC-8801SR、PC-8801
7800円(3.5D、5D)
■発売中

『うる星やつら』、『めぞん一刻』など、次々と人気のある作品をゲームにしてきたマイクロキャビンが、今度は、あのマイケルをゲームにしたぞ。

昨年の"新・ソフトハウス紀行"で、出るぞと言ってからずいぶんとお待たせしちゃったけど、ようやく紹介できることになった。とりあえず、マイケルのバラエティーに富んだ表情を見てほしい。

今さらいうまでもないが、マイケルは小林夫妻のところに飼われているネコ。マイケルは、愛妻のポッポと、平凡ながら平和に暮らしていた。ところがある日、大変なことが起きた。大切なポッポがいなくなってしまったのだ！

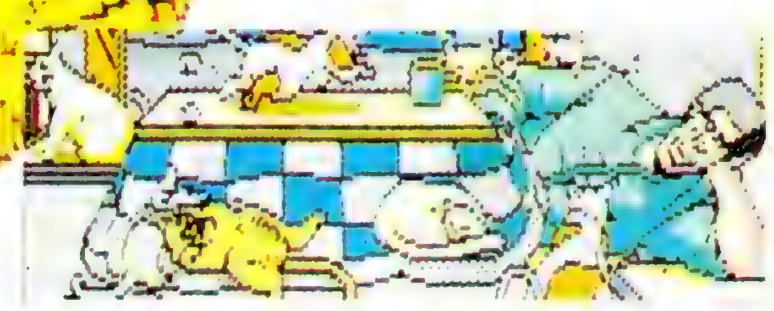
マイケルは、誰かに誘拐されたのだと思い、ポッポを捜しにでかける。小林夫妻の住むマンションの住人たちに聞き込みをかけてみるが、どうやらマンションのなかにはいないらしい。しかたないので、マイケルは町に出て捜索することにした。

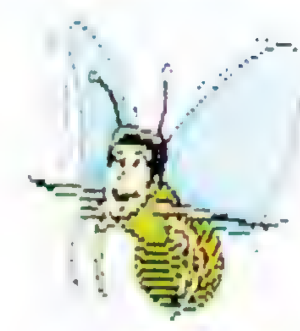
商店街をうろついていろんな人に会ったり、ノラネコたちに情報を聞き回ったりしたが、ポッポの行方はいっこうにわからない。マイケルは、ガッカリしてマンションに戻ってみた。すると意外なことが待っていたのだ。

そんなわけで、ゲームの目的はいなくなったポッポを捜すこと。このほかにも、ニャジラなど、お馴染みのキャラクターが勢ぞろい。お得意のマイケル音頭も飛び出して、マイケルファンでなくとも、絶対に楽しめるゲームなのだ！









マイケルの表情はこ〜んなに豊か!!

どう？ なかなか原作に忠実に描けているでしょ。このほかにも、まだまだいろんな表情があるのだ。まあるいおメメがかわいいね。



お馴染みの面々が続々登場!!



プロ野球ファミリースタジアム

ホームランコンテスト

どう考えたって『ファミスタ』は、2人で遊んだほうが楽しいよね。でも、人間、孤独なときもあるさ。ひとりぼっちのときだって、『ファミスタ』で遊んでいたい。そんなあなたに朗報。この『ファミスタ ホームランコンテスト』は、CPU相手にひたすらホームランを打ち続けるという、まさに究極のひとり遊びなのだ。



アクション
■ナムコ
■MSX2
3200円(3.5D)
■3月23日発売予定

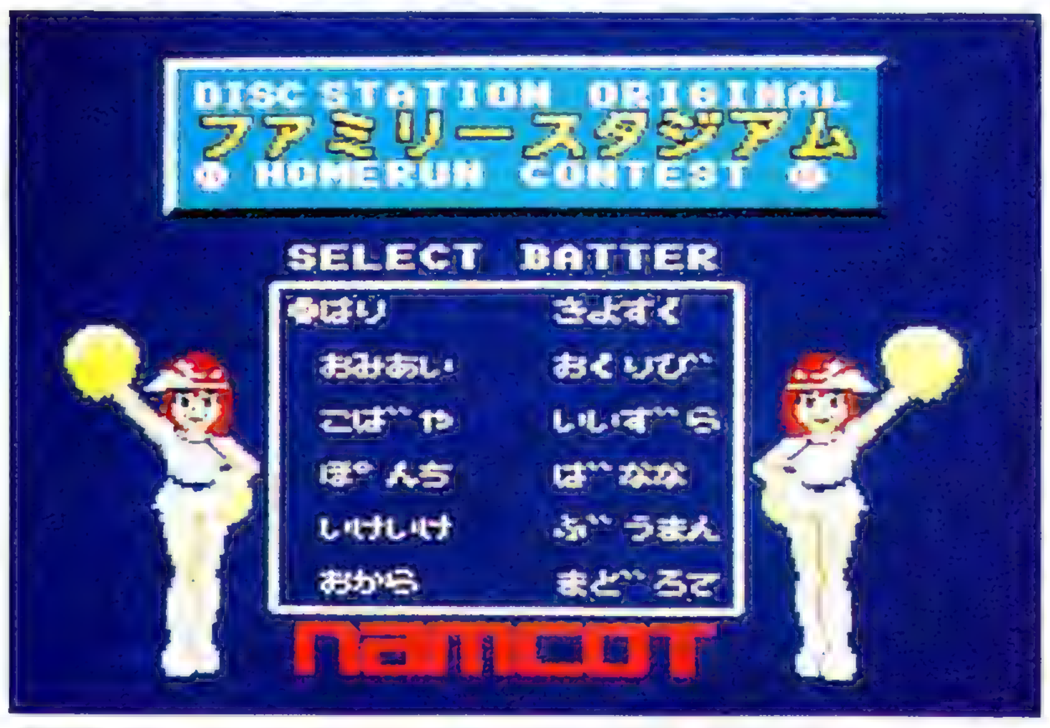
ついにMSX2にも『ファミスタ』が移植される。MSX2ユーザーは、さぞかし喜んでいるコトだろう。でも、発売日まで待ちきれないというキミたちのために、ナムコさんがプレゼントするのがこれ。3200円とリーズナブルなお値段の、『プロ野球ファミリースタジアム　ホームランコンテスト』だ。

また、この『ホームランコンテスト』の発売さえ待てない人のために、コンパイルさんの『ディスクステーション3号』には、チラッとコマーシャルが出るのだ。静止した画面写真じゃ満足できない君は、そちらをのぞくのもいいかもね。

ゲームはいたって簡単。ズラリとそろった強打者の中から、好きな選手を1人選び、ホームランを打ちまくるのだ。3本以上打つと、ピッチャーが交代するという仕組み。投手は一流の選手ばかりだが、ホームラン競争なので打ちやすい球ばかり投げてくれる。ここぞとばかり打ちまくって、スカッと日ごろのウップンをはらしてほしい。

さて、キミは何本アーチをかけられるだろうか。友だちと競うのも楽しいかもね。

人気スラッガー勢ぞろい!



⬆はり、おみあい、いけいけなど、強打者がズラリ。おくりび、いいずらなどの助っ人も選べる。



⬆個人的にひいきにしている、きよすく選手のご近影なのだ。

今回はここをチェックせよ

おなじみナムコットニュース

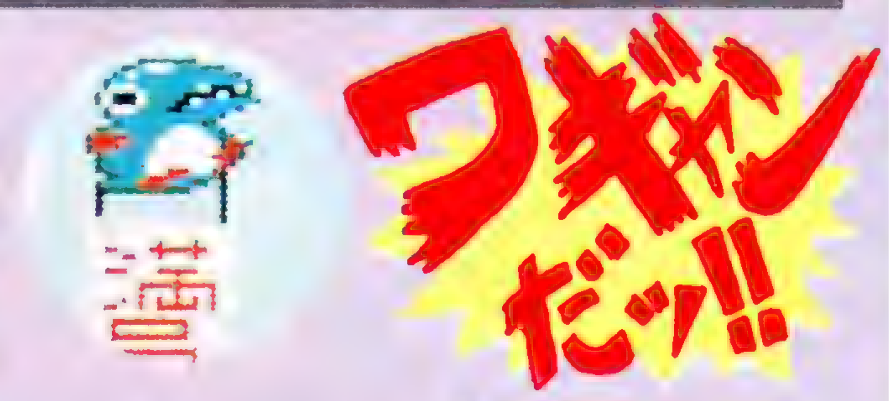


MSXちっくなおねーさん

⬅この瞳、この色使い、このテカリかた。なんともMSX2的な美人キャスターだ。

レフトスタンドに打球を運ぶと……





ワギャンかな？　違うんだよなー。『ディグダグ』のファイガー君なんだなァ。

投手陣も豪華ケンランなメンバーなのよーん

次はFチームのつも投手だ！



⬆まずはマサカリ投法で有名な、Oチーム所属、むらちょう投手が相手だ。



⬆ディスクステーション版では、ホームランを3本以上打つと、投手が交代する。



⬆2人目はサブマリン投法の使い手、さんた投手。ゲームではまだまだ現役だ。



⬆3人目はHチームのやまたか投手。なおナムコ版は、投手も操作できるぞ。

デュアルターゲット

第4のユニット3



データウエストの新作、『デュアルターゲット 第4のユニット3』が、いよいよ登場なのだ。バイオニックソルジャーであるブロンウィンを主人公にした、このシリーズ、今回はストーリーもグラフィックも、ぐっとグレードアップしている。また、あの美少女たちに会えるんだから、嬉しくなっちゃうのだ。

アドベンチャー
■データウエスト
■MSX2
価格未定
■発売日未定

コミカルタッチの学園アドベンチャーである、『第４のユニット』。そして、ＳＦ色が濃くなり、よりシリアスなストーリー展開になった『第４のユニット２』。と、１作ごとに違った雰囲気を味あわせてくれるこのシリーズに、新作が登場。それが、『デュアルターゲット 第４のユニット３』なのだ。

楽しみに待っていた人も多いでしょ？ 早く紹介しろ、なんて声も聞こえてきそうだけど、あせっちゃいけない。新作の話をする前にこのシリーズを知らない人のために、前作までのストーリーをちょこっと紹介しておかなくちゃ。

飛行機事故で記憶喪失になった主人公の少女は、〝ブロンウィン〟という言葉だけを頼りに、学校や町で情報を集め、自分が何者なのかを探るのだが、その途中で、統合軍と、死の商人WWWFに接触し、自分が、B.S.（バイオニック・ソルジャー）であることを知る。謎の言葉、〝ブロンウィン〟は、B.S.である自分の名前だったのだ。

というのが第１作のお話。で、続く〝２〟では、いまや統合軍のエージェントになったブロンウィンがWWWFのUFO型要塞に乗り込んで、敵の〝サイボーグ計画〟を阻止するというストーリー。

強敵、サディストの女の子ダルジィがでてきたり、ブロンウィンがぐっと女っぽくなっていたりして、エカッタ。

というわけでお待ちかね、それでは新作の『デュアルターゲット』を紹介いたしましょう。だけど、おや？ 残り行数がこれだけしかないぞ。なんちゃって。

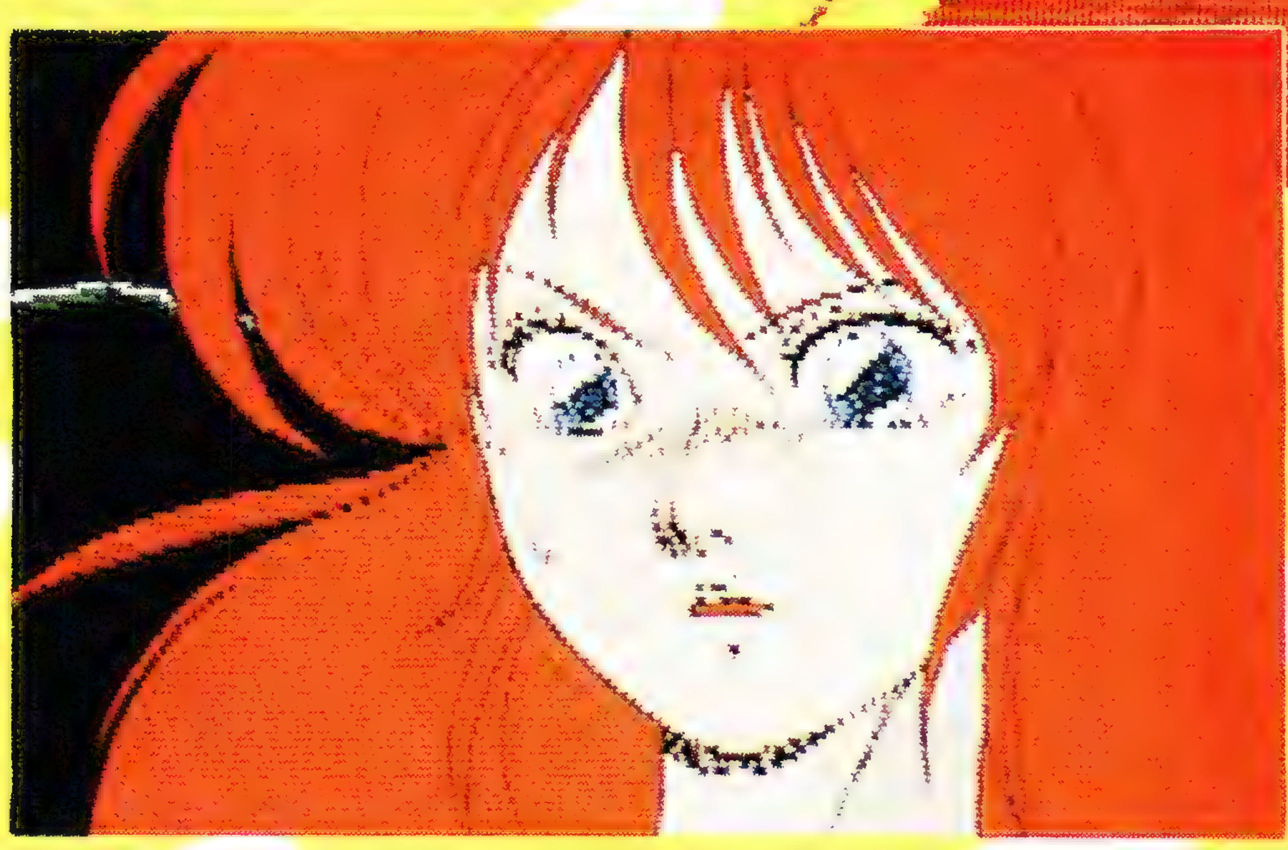
実は、気をもたせつつ、今回はこれでオシマイなのだ。詳しいことは、次のログインでお知らせするから、次号も必ず読もう。





まあ、すっかりオトナになっちゃって







前作とくらべて、ブロンウィンの成長には目を見張るものがあるぞ。第１作ではあどけない感じを残した少女が、前作で少し女っぽくなり、この『デュアルターゲット』ではすっかり大人になった。憂いを含んだ表情、この体、さぁさぁ、思いっきり堪能してください。



ブロンウィンに乞うご期待だ!

NEW SOFT 発売日スケジュール表

2月発売のソフト

17日	○牌の魔術師＜コナミ＞ MSX2：5800円
20日	○インビテーション＜データウエスト＞ 機種未定：価格未定
20日	○シャティ＜システムサコム＞ X1t：8800円
20日	○ソフトでハードな物語2＜システムサコム＞ X68000：7800円
20日	○ドーム＜システムサコム＞ MSX2：9800円
20日	○ラスト・ハルマゲドン＜ブレイングレイ＞ X68000：9800円
21日	○ウルティマI＜ポニー キャニオン＞ MSX2：6800円
21日	○ザ・ゴルフ＜パック・イン・ビデオ＞ MSX2(ROM)：6800円
中旬	○SUPER大戦略＜システムソフト＞ J-3100：12800円
中旬	○アルビオン＜カオス＞ PC-9801：9800円
中旬	○コナミ・ゲームコレクション番外編＜コナミ＞ MSX2：4800円
中旬	○スーパー大戦略68K＜システムソフト＞ X68000：8800円
中旬	○ティル・ナ・ノーグII＜システムソフト＞ PC-9801(2DD)：9800円
中旬	○死霊戦線2＜ビクター音楽産業＞ PC-8801SR：7800円
中旬	○首斬り館＜ビッツー＞ PC-8801SR：8800円
下旬	○マスターオブモンスターズ マップコレクション＜システムソフト＞ PC-8801SR、X1兼用：4800円 MSX2：4500円
下旬	○ミッド・ガルツ Side B＜ウルフチーム＞ PC-8801SR：7800円
下旬	○私鉄沿線殺人事件＜クレスト＞ PC-8801SR：8800円 PC-9801：8800円 MSX2：8800円
未定	○PLAYBALL2＜ソニー＞ MSX2：6800円
未定	○マイト・アンド・マジック・ブックII＜スタークラフト＞ X68000：9800円 MSX2：9800円
未定	○メンバーシップゴルフ＜ソニー＞ MSX2：6800円
未定	○制服図鑑・ユーザーコンテストバージョン<NEW SYSTEM HOUSE OH!> PC-8801SR：7800円 PC-9801：7800円 X68000：7800円
未定	○内山亜紀の超番外図鑑<NEW SYSTEM HOUSE OH!> PC-8801SR：7800円 PC-9801：7800円 X68000：7800円

3月発売のソフト

3日	○ウルティマII＜ポニー キャニオン＞ PC-8801SR：7800円 PC-88VA：7800円 PC-9801：7800円 X1t：7800円 MSX2：7800円
3日	○ザ・キング・オブ・シカゴ＜ボーステック＞ PC-9801：12800円
3日	○第4のユニット3＜データウエスト＞ MSX2：価格未定
10日	○クリムゾンII＜クリスタルソフト＞ PC-8801SR：価格未定
10日	○デス・ブリンガー＜日本テレネット＞ X68000：9800円
11日	○クレアスター＜ボーステック＞ PC-9801：9800円
20日	○プロヴィデンス＜システムサコム＞ PC-8801SR：8800円
20日	○幽霊君＜システムサコム＞ MSX2(ROM)：6800円
21日	○テストドライブ＜ポニー キャニオン＞ PC-8801SR：6800円 PC-9801：6800円
21日	○マラヤの秘宝＜ポニー キャニオン＞ MSX2：5800円
21日	○熱血柔道＜ポニー キャニオン＞ MSX2：6800円
23日	○スタートレーダー＜日本ファルコム＞ PC-8801SR：価格未定
上旬	○実践ビリヤード＜パック・イン・ビデオ＞ PC-9801：7800円(予価)
上旬	○蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン＜光栄＞ X68000：9800円(CD付12300円)
中旬	○F-15ストライクイーグル＜システムソフト＞ PC-9801：7800円
中旬	○サイオブレード＜T&Eソフト＞ PC-9801：8800円
中旬	○ミッド・ガルツ デュアルサイド＜ウルフチーム＞ PC-8801MR、MA、MH、VA：12800円 MSX2：12800円
中旬	○信長の野望・戦国群雄伝＜光栄＞ PC-9801：9800円(CD付12300円) X1t：9800円(CD付12300円)
中旬	○水滸伝・天命の誓い＜光栄＞ PC-9801：9800円(CD付12300円) X1t：9800円(CD付12300円)
中旬	○大海令＜アートディンク＞ X68000：価格未定
中旬	○天使たちの午後III＜ジャスト＞ PC-8801SR：8800円 PC-9801：8800円 MSX2：8800円
下旬	○D.C.コネクション＜リバーヒルソフト＞ PC-9801：価格未定
下旬	○からいかあまいかしょっぱいか＜チャンピオンソフト＞ MSX2：6800円
下旬	○スターコマンド＜ヒューリンクス＞ PC-9801：9800円
下旬	○ライトニングバッカス＜日本コンピュータシステム＞ PC-9801：8200円 X68000：9800円(予価)
下旬	○ヴァルツェル＜ジャスト＞ PC-8801SR：8800円 PC-9801：8800円 MSX2：8800円
下旬	○三つ目がとおる＜ナツメ＞ MSX、MSX2(ROM)兼用：7800円
下旬	○蝶類図鑑パートI<NEW SYSTEM HOUSE OH!> PC-8801SR：7800円 PC-9801：7800円 X68000：7800円
下旬	○釣りキチ三平 釣り仙人編＜ビクター音楽産業＞ MSX2(D)：8200円
下旬	○魔浄理子＜ナツメ＞ PC-8801SR：8800円 PC-9801：9800円
未定	○MUSIUM4(仮題)＜ビクター音楽産業＞ PC-9801：価格未定
未定	○T&Eマガジン ディスクスペシャル2(仮題)＜T&Eソフト＞ MSX2(D)：価格未定
未定	○ガンシップ＜マイクロプローズジャパン＞ PC-9801：価格未定
未定	○シーナリーディスクナンバー11＜サブロジック＞ PC-9801：価格未定
未定	○シーナリーディスクナンバー9＜サブロジック＞ PC-9801：価格未定
未定	○バブルガム・クライシス＜ビクター音楽産業＞ PC-8801SR：7800円
未定	○ルパン三世 バビロンの黄金伝説＜東宝＞ PC-8801SR：価格未定
未定	○ローグ・アライアンス＜スタークラフト＞ PC-9801：価格未定
未定	○首斬り館＜ビッツー＞ PC-9801：8800円
未定	○雀豪1＜ビクター音楽産業＞ X68000：9800円
未定	○白夜物語・ウインチェスター家の末裔＜イーストキューブ＞ X68000：9800円
3月～4月	○サーク＜マイクロキャビン＞ PC-8801SR：価格未定 PC-9801：価格未定
3月～4月	○ホテルウォーズ＜ボーステック＞ X68000：9800円

4月発売のソフト

14日	○銀河英雄伝説＜ボーステック＞ PC-8801SR：8800円 PC-9801：価格未定
21日	○アスガルト＜ポニー キャニオン＞ PC-9801：7800円
上旬	○スタークルーザー＜アルシス ソフトウェア＞ X68000：価格未定
上旬	○ミッド・ガルツ Side A＜ウルフチーム＞ MSX2：価格未定
上旬	○リーチ・フォー・ザ・スターズ＜ホビージャパン＞ PC-9801：価格未定
上旬	○リングマスター2＜ホビージャパン＞ PC-9801：7800円
下旬	○ミッド・ガルツ Side B＜ウルフチーム＞ MSX2：価格未定
未定	○EASY GRAPHIC TOOL G68K バージョンアップ<NEW SYSTEM HOUSE OH!> X68000：価格未定
未定	○G68K データ集<NEW SYSTEM HOUSE OH!> X68000：価格未定
未定	○れっど パラメータ集<NEW SYSTEM HOUSE OH!> PC-9801：価格未定
未定	○メイキング・オブ MiKi＜ジャスト＞ 機種未定：価格未定
未定	○ヴァルナ＜システムサコム＞ PC-8801SR：7800円
未定	○魂斗羅＜コナミ＞ MSX2：5800円
未定	○展望台＜ビクター音楽産業＞ PC-8801SR：7800円 PC-9801：7800円
未定	○番外・III＜ジャスト＞ PC-8801SR：8800円 PC-9801：8800円 MSX2：8800円

5月発売のソフト

15日	○機動戦士ガンダムMSフィールド＜ファミリーソフト＞ PC-8801SR：6800円
15日	○韋駄天いかせ男 人生の意味＜ファミリーソフト＞ MSX2：6800円
15日	○韋駄天いかせ男 戦後編＜ファミリーソフト＞ MSX2：6800円
下旬	○ミッド・ガルツ デュアルサイド＜ウルフチーム＞ X68000：価格未定
未定	○サイレントサービス＜マイクロプローズジャパン＞ 機種未定：価格未定
未定	○サンダーチョプター＜サブロジック＞ PC-9801：価格未定

6月発売のソフト

中旬	○ファンタジーIII＜ボーステック＞ MSX2：9800円

発売日未定のソフト

○3Dゴルフ＜T&Eソフト＞
PC-9801：価格未定
X68000：価格未定

○AD&Dヒーロー・オブ・ランス＜ポニー キャニオン＞
PC-9801：価格未定

○Shufflepuck CAFE＜ブロダーバンドジャパン＞
PC-9801：価格未定

○WINGS OF FURY＜ブロダーバンドジャパン＞
PC-9801：価格未定
X68000：価格未定

○ぎゅわんぶらあ自己中心派＜ゲームアーツ＞
FM-7、FM77：価格未定

○アークス＜ウルフチーム＞
X68000：価格未定

○アークティック＜アートディンク＞
MSX2(D)：5800円

○アフターバーナー＜電波新聞社＞
X68000：価格未定

○アメリカン・サクセス＜ウインキーソフト＞
PC-9801：6800円

○アランティア＜ビクター音楽産業＞
PC-88VA：価格未定
X68000：価格未定

○アンジェラス＜エニックス＞
PC-9801：価格未定
MSX2：価格未定

○イースIII＜日本ファルコム＞
機種未定：価格未定

○ウォーインザサウスパシフィック＜ホビージャパン＞
PC-9801：9800円

CALENDAR 1989

2月17日〜3月16日

○ウルティマV＜ポニー キャニオン＞
機種未定：価格未定
○エグザイルII＜日本テレネット＞
X1t：6800円
○ガルフォース 怒濤のカオス＜スキャップトラスト＞
PC-8801SR：7800円
MSX2：7800円
○ガンシップ＜マイクロプローズジャパン＞
PC-8801SR：価格未定
MSX2：価格未定
○キューティーハニー＜ナツメ＞
PC-8801SR：8800円
○グランドマスター＜ザイン・ソフト＞
PC-9801：9800円
○サンダーブレード＜シャープ＞
X68000：価格未定
○シャーロック・ホームズ＜パック・イン・ビデオ＞
MSX：価格未定
○シュヴァルツシルト＜工画堂スタジオ＞
PC-8801SR：12800円(予価)
MSX2：9800円
○センターコート＜ナムコ＞
MSX2(ROM)：価格未定
○ディガンの魔石＜アーテック＞
MSX2：価格未定
○ハイドライド3＜T&Eソフト＞
PC-9801：7800円
○ハイパーニア＜ハート電子産業＞
PC-8801SR：8800円
○パイレーツ＜マイクロプローズジャパン＞
PC-8801SR：価格未定
MSX2：価格未定
○パックマニア＜シャープ＞
X68000：価格未定
○パックランド＜ナムコ＞
MSX2：価格未定
○ヒストリーオブエルスリード
＜日本コンピュータシステム＞
X68000：8400円
○ファミリースタジアム＜ナムコ＞
MSX2：価格未定
○ベトナム1968＜スキャップトラスト＞
PC-8801SR：価格未定
MSX2：価格未定
○ヤシャ外伝I 円月心覚書＜ウルフチーム＞
PC-8801SR：価格未定
○映画狂殺人事件＜シンキングラビット＞
PC-8801SR：7800円(予価)
PC-9801：7800円(予価)
X68000：7800円(予価)
○家庭の整理箱＜ブロダーバンドジャパン＞
PC-9801：価格未定
○極道陣取り＜マイクロネット＞
PC-9801：6800円
○司政官＜パンプキンヘッド＞
PC-8801SR：価格未定
PC-9801：価格未定
○死体置場で夕食を＜ハート電子＞
PC-8801SR：価格未定
MSX2：価格未定
○時空の花嫁＜工画堂スタジオ＞
PC-9801：7800円
MSX2(D)：7800円
○雀豪2＜ビクター音楽産業＞
PC-9801：価格未定
○天地を喰らう＜ウインキーソフト＞
MSX2：価格未定
○妖怪変紀行 ラスト・ハルマゲドン番外編
＜ブレイングレイ＞
PC-8801SR：6800円
PC-9801：6800円
X1：6800円
MSX2：6800円

※この表は、各ソフトハウスの方々にご協力いただいて作成したものです。発売日、機種、メディア、価格などにつきましては、各ソフトハウスに確認の上、お求めください。なお、この情報は2月1日現在のものです。

FEB	17	FRI	LOGiN 5号発売　ファミコン通信 5号発売 ○牌の魔術師：MSX2
	18	SAT	
	19	SUN	
	20	MON	○インビテーション：機種未定　○シャティ：X1t　○ソフトでハードな物語：X68000 ○ドーム：MSX2　○ラスト・ハルマゲドン：X68000
	21	TUE	○ウルティマI：MSX2　○ザ・ゴルフ：MSX2
	22	WED	
	23	THU	
	24	FRI	
	25	SAT	
	26	SUN	
	27	MON	
	28	TUE	
MAR	1	WED	
	2	THU	
	3	FRI	LOGiN 6号発売　ファミコン通信 6号発売　○ザ・キング・オブ・シカゴ：PC-9801 ○ウルティマII：PC-8801SR、PC-88VA、PC-9801、X1t、MSX2　○第4のユニット3：MSX2
	4	SAT	
	5	SUN	
	6	MON	
	7	TUE	
	8	WED	MSXマガジン 4月号発売
	9	THU	
	10	FRI	○クリムゾンII：PC-8801SR　○デス・ブリンガー：X68000
	11	SAT	○クレアスター：PC-9801
	12	SUN	
	13	MON	
	14	TUE	
	15	WED	
	16	THU	

LEISURE SUIT LARRY GOES LOOKING FOR LOVE



これは、大人が楽しめる本当の意味でのアダルトゲーム。でも、裸の女性のオンパレードというわけじゃない。中年の悲哀を、ユーモアと危ない会話で描いているのだ。U.S.A. TOP20に返り咲いたのを記念して、紹介しよう。

今回紹介するのは〝King's Quest〟シリーズでおなじみ、シエラ・オンラインのもうひとつの人気シリーズ〝Leisure Suit Larry〟の第2弾だ。白いスーツがトレードマークのラリーくんが、前作に続いて女を口説きまくるわけ。日本語でタイトルをつけると、さしずめ『ラリーの愛を求めて』かな。

ここで、主人公のラリーくんを紹介しておこう。彼は、もうすぐ40歳だというのに、未だに母親と住んでいる冴えない独身中年。でもある日、こんな生活はもういやだ、ぼくだって女の人といいことしたい、と一発奮起。白いスーツに身を包み、歓楽の都ラスベガスへと旅立った。そして、幾多の難関をなんとか突破して、めでたく3人の美女とむにゅむにゅとここまでが前作のストーリーだ。これを読んで、どっかで聞いたことがあるなと思ったキミは、根っからのアドベンチャーファン。そう、3年ほど前スタークラフトから発売された『ラスベガス』とよく似ているのだ。それもそのはずで、両方とも〝Soft-Porn Adventure〟という7年ほど前のゲームをベースにしているんだよね。と言うか、〝SoftPorn〜〟もシエラの作品だから、ラリーのほうはリメイクと言ったほうがいいのかも。

で問題のシリーズ第2弾はというと、前回むにゅむにゅした3番目の女性〝イブ〟ちゃんとの愛ある生活を夢みたラリーが、ラスベガスからロサンゼルスへとやってくる。ところがイブは、ラリーのことなんかすっかり忘れてしまっていた。金もなく、あてもなく、家にも戻れないラリーはどうなる

こちらは前作の LEISURE SUIT LARRY IN THE LAND OF LOUNGE LIZARDS



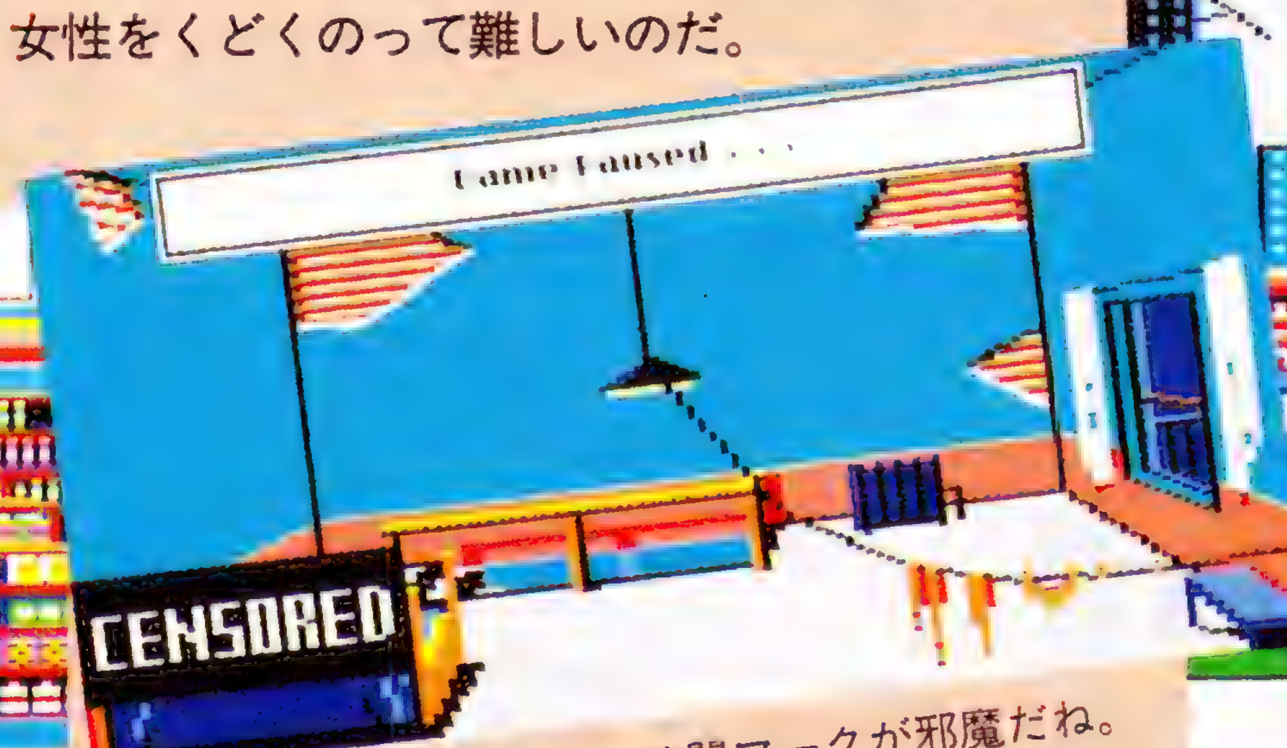
ラスベガスにやってきたラリーさん。果たして、一晩で3人の女性とコトを起こせるか、という内容のシリーズ第1弾。それにしても、英語で女性をくどくのって難しいのだ。



↑同じところでじっとしてると、犬が寄ってきてシーッ！



↑コ○ドー○を買ったら、野次馬が現われた。



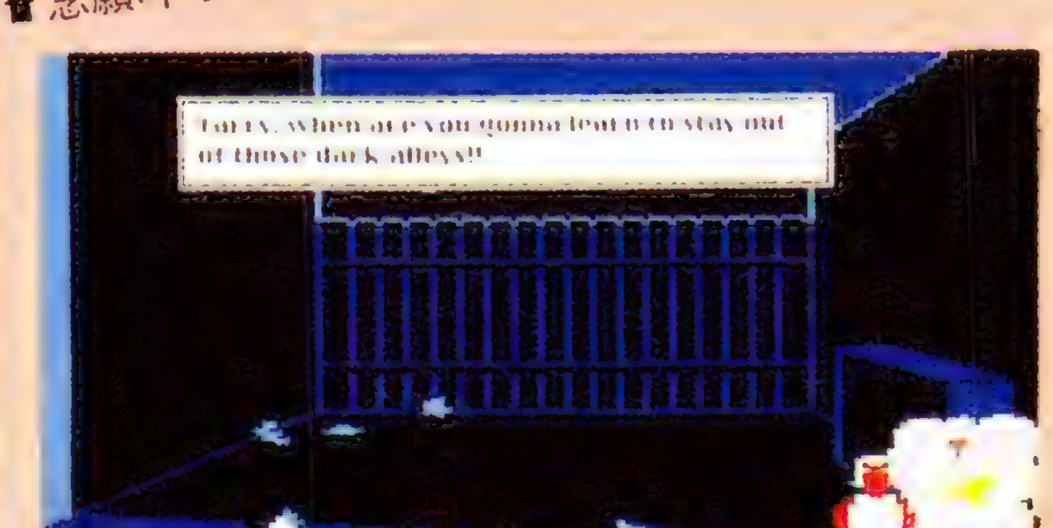
↑念願叶って○×の最中。検閲マークが邪魔だね。



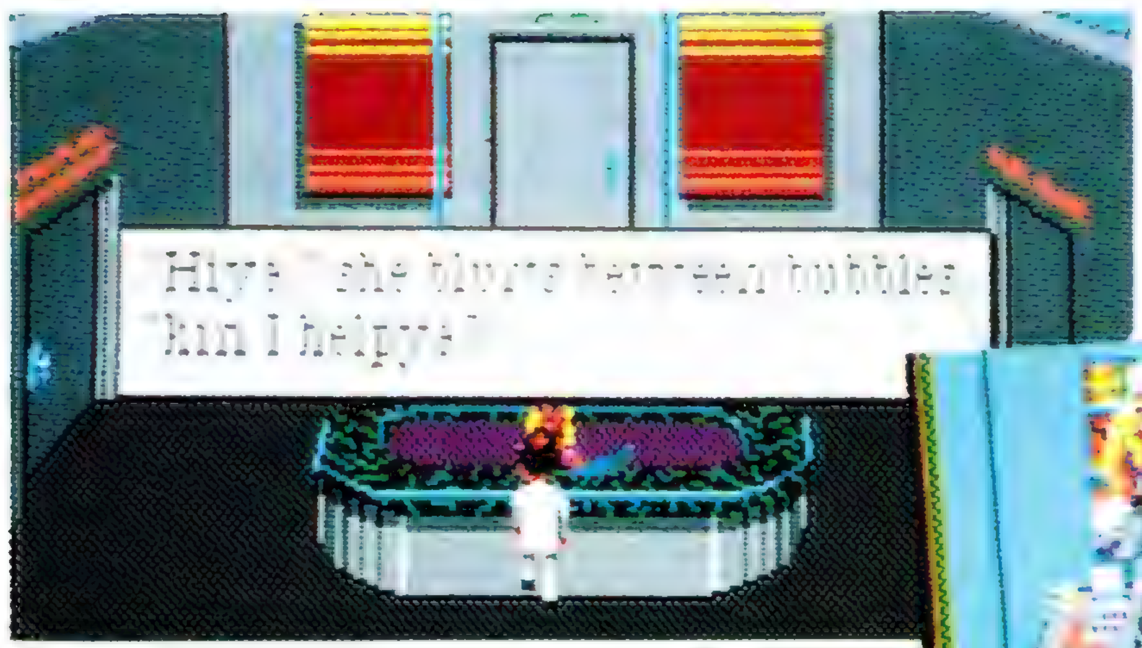
↑色っぽいけど、銃を持ってる怖いガードウーマンなのだ。



↑シエラの全キャラクター製造工場？



↑横道には危険がいっぱい。ここは続編でも登場。



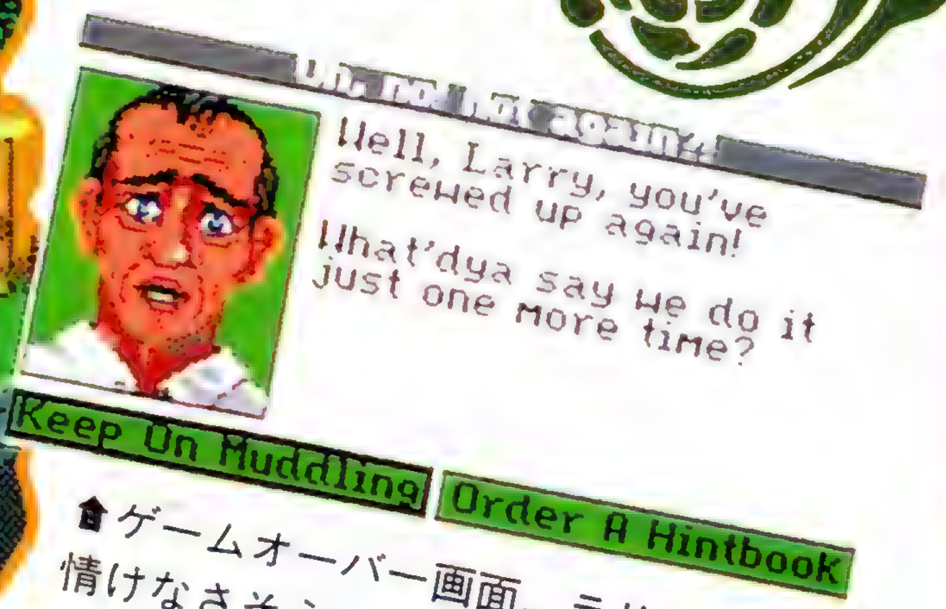
⬅話言葉がそのまんま文字になっているのだ。



⬇万引きすると、ズドン。アメリカは恐ろしい。



⬆ラリーの足元に注意。前作の犬が再び登場して、シーッ。



⬆ゲームオーバー画面。ラリーが情けなさそう。



⬇SMおばさんに襲われ、ラリー危うし。



➡KGBに捕まってしまったラリー。暗〜い曲が流れて、ジ・エンド！



➡豪華クルーザーの中にも危険がいっぱいなのだ。



➡どこかでみたことのある横道だなあ。



⬆頭の円形ハゲが、哀愁を呼ぶ後ろ姿。

んでしょう!?　というストーリー。

このラリーがどういうわけかスパイ戦争に巻き込まれてしまい、最後には謎の大悪党Dr.ヌーヌーキーと対決するのだ。女性を口説くことだけが目的だった前作に比べ、ストーリーがグ〜ンとスケールアップしている。グラフィックもリアルになって、アニメーションも増加。そして何よりグレードアップしたのが、サウンド。

なんと、MIDIに対応できるようになったのだ。映画的なストーリー展開に合わせ、これまたピコピコというゲーム音ではなく、普通のCDを聞くようなミュージックが堪能できるようになったわけ。もちろん、この素晴らしいサウンドを聞くためには、MIDIボードとMIDI音源が必要だ。いや〜、これがなかなかのものですぞ。シエラの日本での窓口、イーティーシーで聴かせてもらったんだけど、もちろんステレオだし音に深みがある。なんて、おもわず音楽評論家ぶってみたくなるほどだ。

あと、このラリーくんのシリーズで注目したいのが、ジョークの嵐とディテールの細かさ。たとえば、ゲームにでてくる会話はすべて、口語をそのままスペルアウトしている。読むのにちょっと苦労するけど、テレビ局のディレクターがいかにものオカマさん言葉だったり、カリフォルニアのイモねえちゃんが語尾のはっきりしないブロークンだったりと、らしくて思わずニヤニヤしてしまった。

特に、シエラの〝〜Quest〞ものをプレイしたことのある人なら、数倍楽しめるぞ。この景色は〝Space Quest〞に似てる、壁にかかっているのは〝King's Quest Ⅲ〞に出てきた鹿のなれのはて、なんてメッセージがそこかしこに登場するのだ。

危ない会話がいっぱいでとってもエッチなんだけど、決してヘンタイではないこのゲーム、こういうのをアダルトゲームというんじゃないかな。ちなみに、日本でも前述のイーティーシー（連絡先は、☎03-235-6159）AX版を販売しています。もちろん、英語だよ。



⬆どーゆーわけか、テレビの視聴者参加番組に出演しちゃうラリーくん。商品は豪華な船の旅。



⬇秘密基地で何かを企んでいるDr.ヌーヌーキー。こいつは、あの〝007〞のパロディーなのだ。



⬅今度の舞台は、ロサンゼルス。らしい景色がムード満点。

アドベンチャー
- Sierra On-line
- Atrai520ST, AppleⅡGS, IBM-PC, Macintosh 49.95ドル

SOFTWARE REVIEW

真夜中の3時だというのに、どうしてこんなに人がたくさんいるんだろう。ログインっておかしなところだよな。でも、私もその中のひとりかあ。やん。

英雄として尊敬されるには、仲間の信頼を得るのが一番!!

ティル・ナ・ノーグII

幸田ムーミン

前作のおもしろさを踏襲しながら、さらにプラスアルファを加えたのが、この『ティル・ナ・ノーグII』だ。人によってシナリオは違うけど、幸田が、55-58-23-32-06のシナリオコードでプレイしたレビューをお届けしよう。必ず共感が得られるはず!?



➡たまに、ワープしたところに町しかなくて、その先に行けない、ということがある。その場合は町の隅ずみまで歩いてみよう。どこかに迷宮の入り口があるはずだよ。





こんにちは。スキーに行きたくてしかたないのに、なかなか行けなくてイライラしている幸田です。年末に日帰りで1回行ったけど、その後はぜんぜん行ってないの。つまんない。月に2回も締め切りがあるのがいけないんだわ。ぶつぶつ……。この間も、行こうと思っていたせっかくの休日に、ゲームをプレイするために出勤しちゃったしな。ちぇっ。

今回、私がレビューするのは、その休日出勤して解いた『ティル・ナ・ノーグII』。見た目は、Iとほとんど変わらないけど、じつはいろんなところが変わっているの。まず、設定ストーリーが違う。Iはひとつの国が舞台だったけど、IIには4つの国が登場する。それも、各国がバラバラになって、ひとつのマップを作っているの。そうね、ジグソーパズルを思い浮かべてもらえばいいかな。あんな感じよ。

この4つの国のうち、3つまでは、Iからマップやパーティーメンバーのデータを組み込むことができるの。主人公は新たに決めてもいいし、Iのデータからひとりだけ持ってくることもできる。ただし、持ってこられるのは、きちんと解いたシナリオでなきゃダメよ。えらそうに言っちゃったけど、じつは私、Iを最後まで解いてないの。残念。へへへ……。

ゲームは、ジグソーパズルの小

教訓その1 — 仲間を信頼すること!!

魔法は、覚えている呪文を唱える方法と、巻き物を読んで使う方法と2種類ある。人に渡せるのは巻き物だけ。戦闘中は渡せないので、手に入れたときに使わせたい人に渡しておこう。



教訓その2　逃げてばかりじゃダメっ!!

仲間のコンディションが悪くて、今戦ったら死んでしまう、なんてとき以外はなるべく戦うようにしよう。あと少しでやっつけられるのに、み～んな逃げ回ってるなんて……情けない！



教訓その3　欲ばらない!

本当の宝箱は、たいてい迷路の一番奥にある。宝箱のモンスターは、〝痛恨の一撃〟というのがあって、一撃で死んでしまうときがあるのだ。倒すと高額のお金が手に入るよ。



片ともいうべき土地から土地へ、ワープの連続で進んでいく。その間、イベントも数多くあるけど、基本的にある土地から別の土地にワープして、そこからさらに別の土地にワープして、と同じ事の繰り返し。正直いって、途中でいやんなっちゃった。私があきっぽいせいもあるけど、ちょっと単調かなって気がしたわ。

でも、その忍耐と努力の中から、私はいくつかの事を学んだの。まず、仲間を信頼すること。仲間はときどき勝手にパーティーを出ていくことがあって、大切なもの、とくに魔法の巻き物などはついひとり占めしがちだけど、そうしてばかりもいられない。敵が強くなってくると、自分の魔力だけではとても間に合わなくなるし、ここはやはり、こいつは私を裏切らない、と信じて巻き物を渡し、バシバシ魔法をかけてもらうっきゃない。

強い敵にぶつかると逃げたくなるけど、逃げてばかりじゃダメ。逃げてると、レベルが上がらないだけでなく、だんだんパーティー全体が臆病になっていく。私はつい〝撤退〟のコマンドばかり選んでしまって、あとになって失敗したことに気づいたわ。撤退させてると、敵と出会ったときに、みんなすでに〝防御〟の態勢になっているし、無理やり戦わせても、勝手に〝防御〟の態勢をとって、戦わずにボーッとしてるの。

町の神殿に行ったときも、「英雄らしい態度をとりなさい」なんてたしなめられるし、多少傷ついても、極力戦うべきね。全員を撤退させるには、主人公を逃がせばいいんだけど、そうやって逃げてばかりいると、仲間が脱退していく原因にもなるみたい。戦いたいのに、大将が率先して逃げてたら、誰だって愛想つかすっていうもんよ。このあたり、人工知能でも入ってるのかと思うくらい、妙に人間臭さを感じたところなのよね。

人間臭いといえば、もうひとつ。戦闘中に、仲間の誰かが死にそうになると、プレイヤーが操作していないのに、体力回復の魔法を持っている人が自発的に魔法をかけてあげるの。なんか温かいものを感じたわ。でも、勝手に魔法をかけちゃうもんだから、この人に攻撃の魔法を使わせようと思ったときに、魔力が足りなかったりするの。助けあいの精神はとてもいいことなんだけど、やりすぎはちょっと、ねぇ～。

教訓の最後は、欲ばらないこと。迷宮のところどころに宝箱があるんだけど、道の途中にあるのは、たいてい宝箱の形をしたモンスター。これがなかなか強くて、体力も魔力も減るし、欲ばるとかえって損をするようよ。

ゲーム中、誰かに教訓めいたことを言われるわけじゃないのに、ゲームの中から人生の教訓を学びとるなんて、まるで学生時代の道徳の時間を思い出させるゲームね。

今回は、すべて新しいデータでプレイしたので、今度はぜひⅠのデータを組み込んでプレイしてみようっと。また、新たな教訓が得られるかもしれないしね。う～ん、休日出勤したかいがあるゲームだったわ！

苦労をともにした、私の大切な仲間たち!!



プレイヤーの私よ。どちらかというと魔力より体力のほうがあるの。レベルアップして、次々と新しい呪文を覚えていくのが楽しみだったわ。よくがんばってくれたわね。



スタートの城下町にいたお姫様。途中で見捨てようかと思ったんだけど、姫という身分だし、何かいいことが起こるかなと思ってずっと一緒にいたんだけど、何にも起こらなかったわ。



彼女とは、わりと最初のころに酒場で知りあったの。魅力の高い人で覚えた呪文も一番多かったんじゃないかしら。魔法の面でとても頼りになったわ。



最後のころに出会ったので、これといった思い出はない。彼の前に仲間にしたユニコーンのほうが印象深かったかな。言葉は通じなかったけど、強かった。



攻撃力は強いし、魔力もあるほうだったし、副隊長みたいな存在ね。戦闘のとき、よく逃げ腰になってたみたいだけど、頼りになったわ。お年のわりにはよくがんばったわ。

■ロールプレイング■システムソフト■PC-9801■9800円

息をのむ、キンチョー感に燃えちゃうのよね

ピラミッドソーサリアン

矢森美幸

手強い相手って、大好き!!

追加シナリオを次々に発表して、息の長〜い"ソーサリアン"シリーズ。その最新作『ピラミッドソーサリアン』は、モンスターが強力になってアクション性がアップ。そのうえ謎解きもより複雑、とやりがい満点のゲームだ。

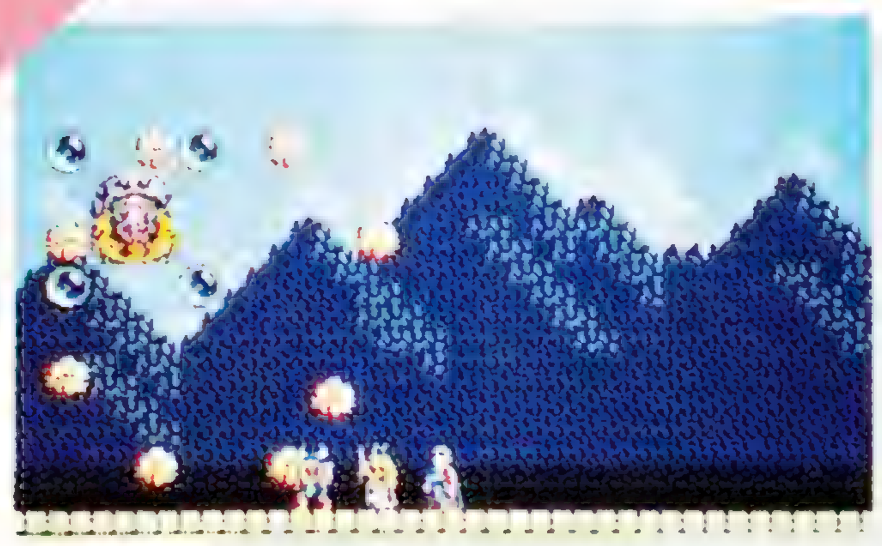
白鳥センパイったら、ヒドインですよー。前号の『エグザイルⅡ』でアクションに自信をつけたらしくて、ある日突然この『ピラミッドソーサリアン』をやり始めたの。それはいいんだけど、本編も追加シナリオもな〜んにもプレイしないで、いきなり始めちゃったんだから、ダイタンというかちょっとヒドイと思いません？

しかもセンパイったら、「レベルＩのパーティーじゃ絶対に無理ですよ」って私が言っても、「大丈夫よ、私けっこううまいんだから」と、てんで言うこと聞いてくれないんだもの。案の定、シナリオＩの入り口近くにある酸の海に落ちて、あえなくゲームオーバー。ビッグモンスターの姿を見ることさえできなかったわけ。

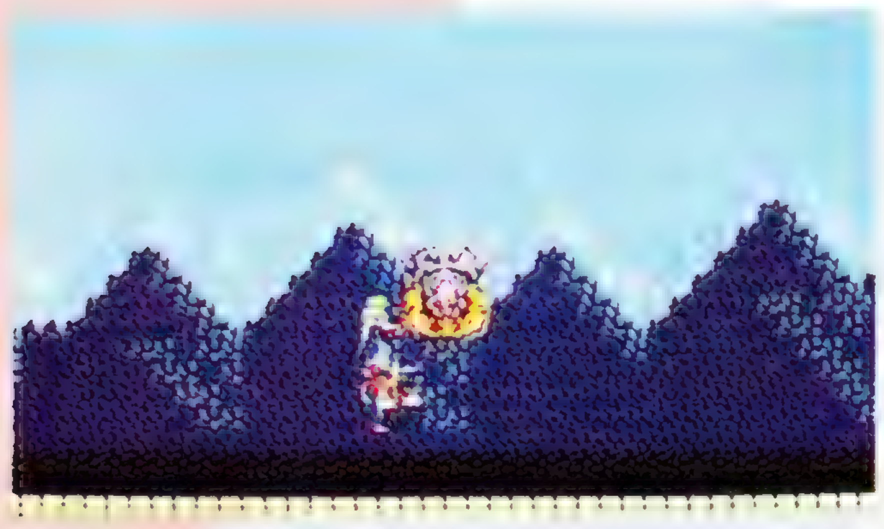
このセンパイの死にかたというのが、おかしかったんだ。ソーサリアンって、プレイ中にキャラクターの動くスピードを調節できる

ジャグラー

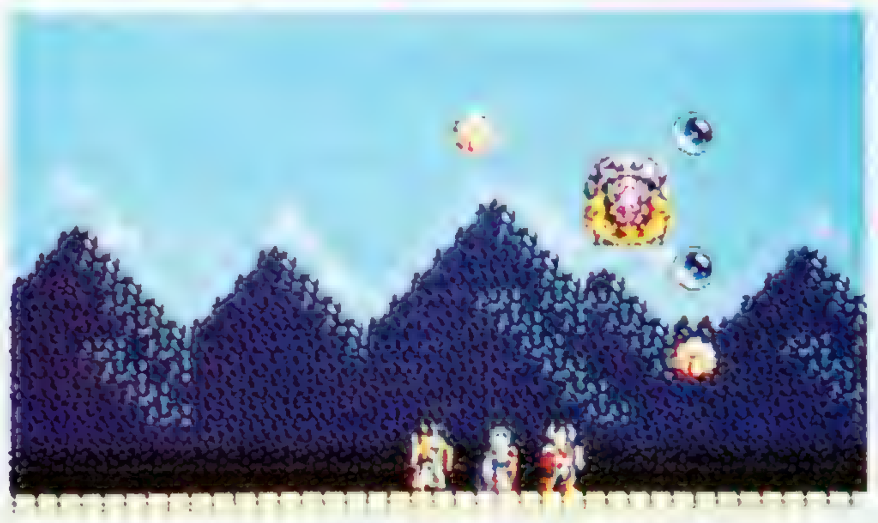
周囲をグルグル回っている貝が、うざったい。でも、こいつをやっつけてしまえば、ジャグラーはチョロイもんよ。私はこいつより、神殿の中のモンスターのほうが手ごたえがあって好みだな。



☗自分ひとりで勝負できないようなヤツなんて、なんかナサケないと思うんだ。



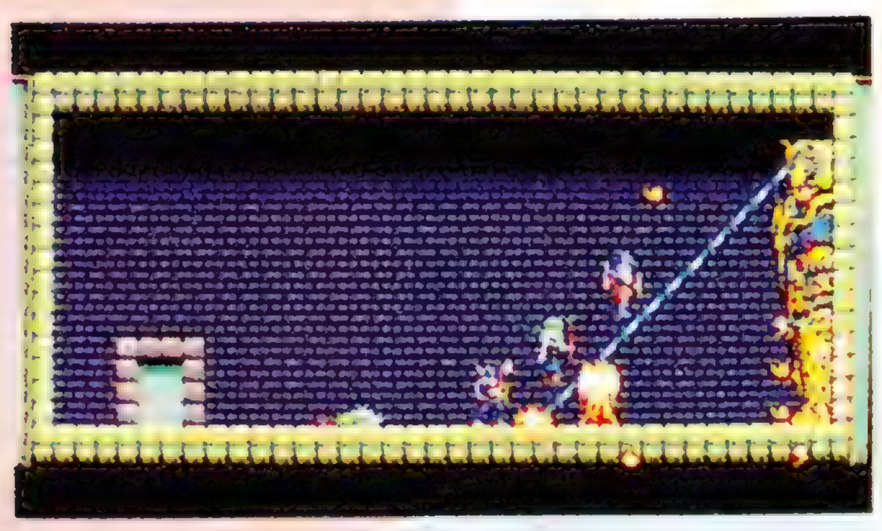
☗こうなってしまえばこっちのもの。剣を振りながら、ただジャンプしてればOK。



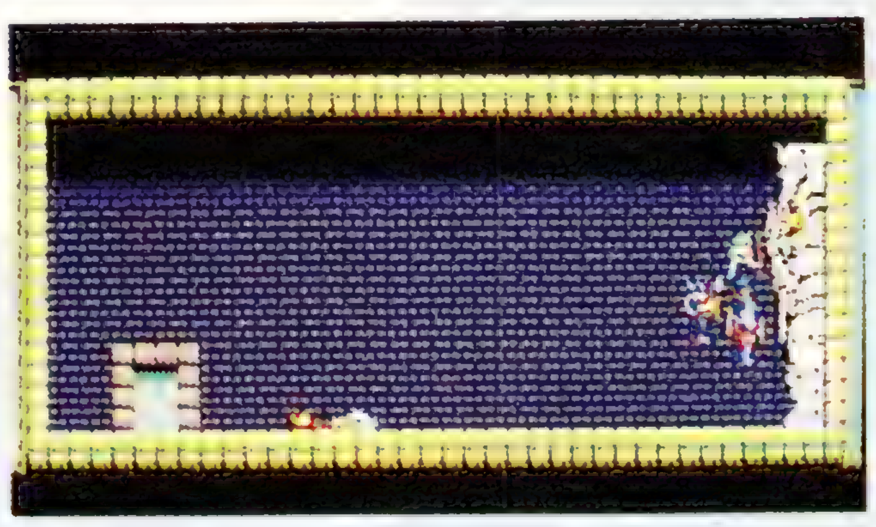
☗ウルサイまわりの貝も、バラバラに攻撃してくるのさえ避けてれば意外と楽勝。

ツタンカーメン

こいつって、動かずに光線だけで攻撃してくる無精者。でも、スキを狙ってフトコロに飛び込んでしまえばイチコロ。あとは、根気の勝負ね。



☗こんなふうに光線に当たっちゃったら、後ろに戻って体力を回復させるといいよ。



☗このこのこの〜ッ!! 壁にへばりついて無精するから、こんな目にあうのさ。

ガッシュ

ピョンピョン跳ねるガッシュのイヤなとこは、体力が回復しちゃうこと。あまり動き回らずに、ジャンプしてればなんとかなるんだけど。



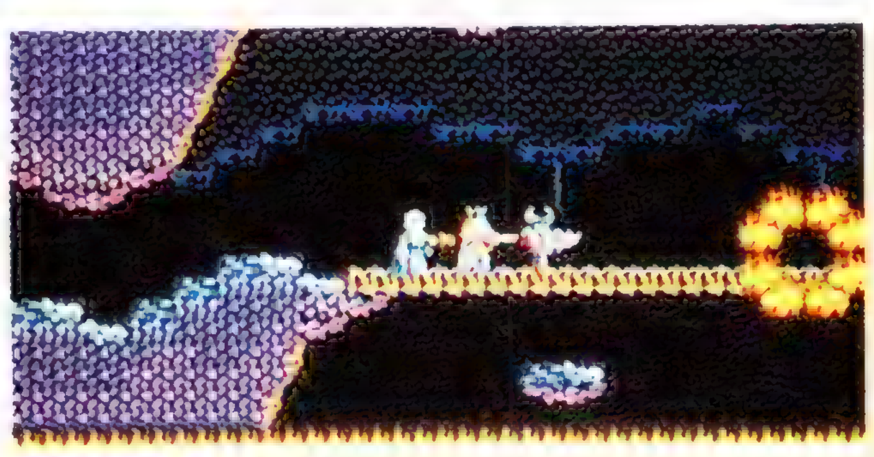
☗コッチがジッとしてると、体力を回復しちゃうから、常にジャンプで攻撃！



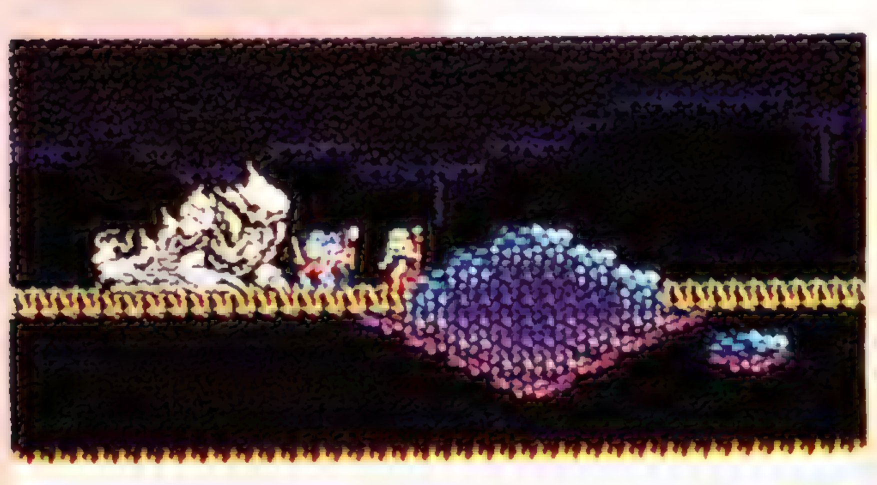
☗あんまり近づきすぎると、先頭のメンバーがやられちゃうので気をつけよう。

ガドルガン

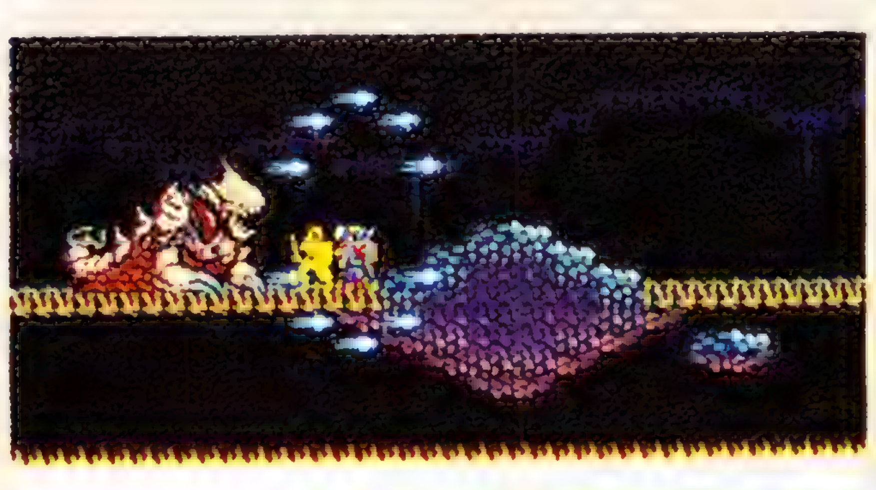
このガドルガンはとっても手強くて、思わずウキウキ。出現場所の見極めがた〜いへんだし、弾に当たると石になっちゃうしと、もう強いのなんのって、ゲーム中一番強いんじゃないかしらん。



☗ぐるぐる回っている炎が合体すると、ガドルガンの登場。位置に注意してね。



☗ここ、この位置！ ここなら攻撃されても、死角になっているから大丈夫。



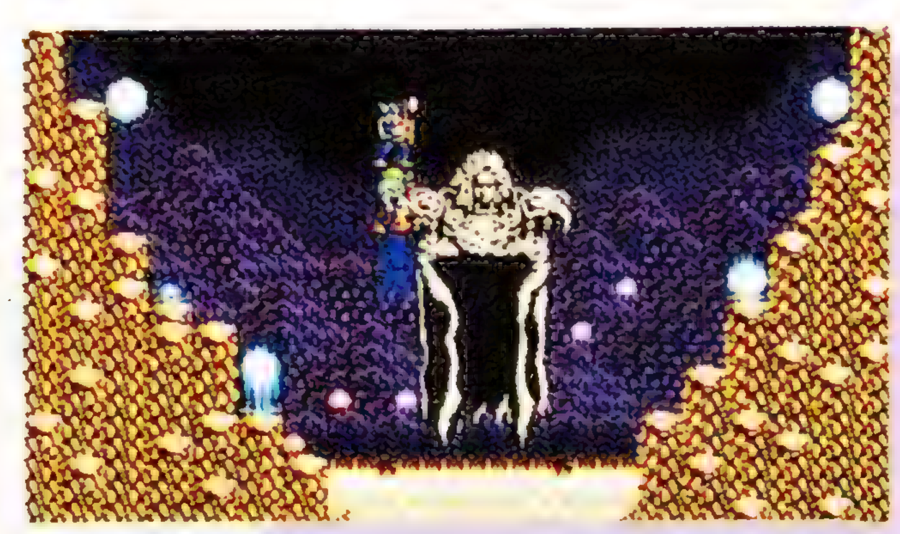
☗ホ〜ラ、弾が避けていくでしょ。当たると石になっちゃうから、大変なの。

ギルバレス

いよいよラストのギルバレス。けっこういい顔してるから、外見的には気に入ってるんだ。やっつけるのはもったいないけど、倒さなきゃゲームは終わらないし……。やっぱりやっつけよう。



☗安全地帯さえわかれば、それほど恐ろしい相手ではありません。この位置だよ。



☗今がチャンスと思ったら、素速く攻撃。サッと戻んないと、アッという間にペケ。



☗美形だと思いません？ シリーズ中一番のハンサムなのよねぇ、もったいない。

よね。何を考えたのかセンパイったら、スピードを常に一番速く設定しているの。よっぽど、アクションに自信を持ったんだろうな。

私だったら、平地ではスピードを速くするけど、下に酸の海や炎なんかがあって、ジャンプしながら移動しなくちゃいけないときとか、ビッグモンスターと戦うときなんかは、目盛3くらいにスピードダウンするといった感じで、その場その場で調節するもんね。これ、ソーサリアンの常識よ。なのにそんなこと知らないセンパイは、キャラクターが動く速さについていけず、ジャンプしそこなって、ドボン!! 5回も同じところで失敗してから、やっとスピードを下げてクリアーしたんだけど、なにせメンバー全員がレベル1のパーティーだから、今度はモンスターにちょっと触れただけですぐにパーティーは全滅。

この様子があまりにブザマなんでセンパイ、これは得意のレベルアップ作戦をするしかないと決意したみたい。で今、一所懸命最初のソーサリアンからやり直してる。でも美幸、悪いけどムリだと思うんだ。いくらレベルアップしてもセンパイの腕じゃ、ビッグモンスターを絶対クリアーできないよ。だって、とっても強いんだもん。シナリオ1のツタンカーメンは動かないから、なんとかなるとしても、まず、シナリオ2のガッシュはダメだろうな。

ピラミッドソーサリアンは、メンバーのレベルが20とか30になってるパーティーだって、ラストまで行くには相当苦労すると思う。だってほとんど、反射神経で勝負、という感じなんだもの。相手の動きを見切り、パターンをつかみ、スキを狙って素速くアタック！ そして、すぐさま後退。これの繰り返しなわけ。指先にすべてを集中させて、なおかつ頭も働かせなくちゃいけない。

でも私は、このキンチョー感がたまらないわぁ。特に、ビッグモンスターが出てくる瞬間がサイコーよ。心臓がドキドキして、スタートラインについたジョイナーの気持ちがわかる気がしてくるほど。そして、戦っている間は一瞬たりとも気が抜けないでしょ。倒した後なんて、ほとんど虚脱状態。アクションゲームはこうでなきゃ。

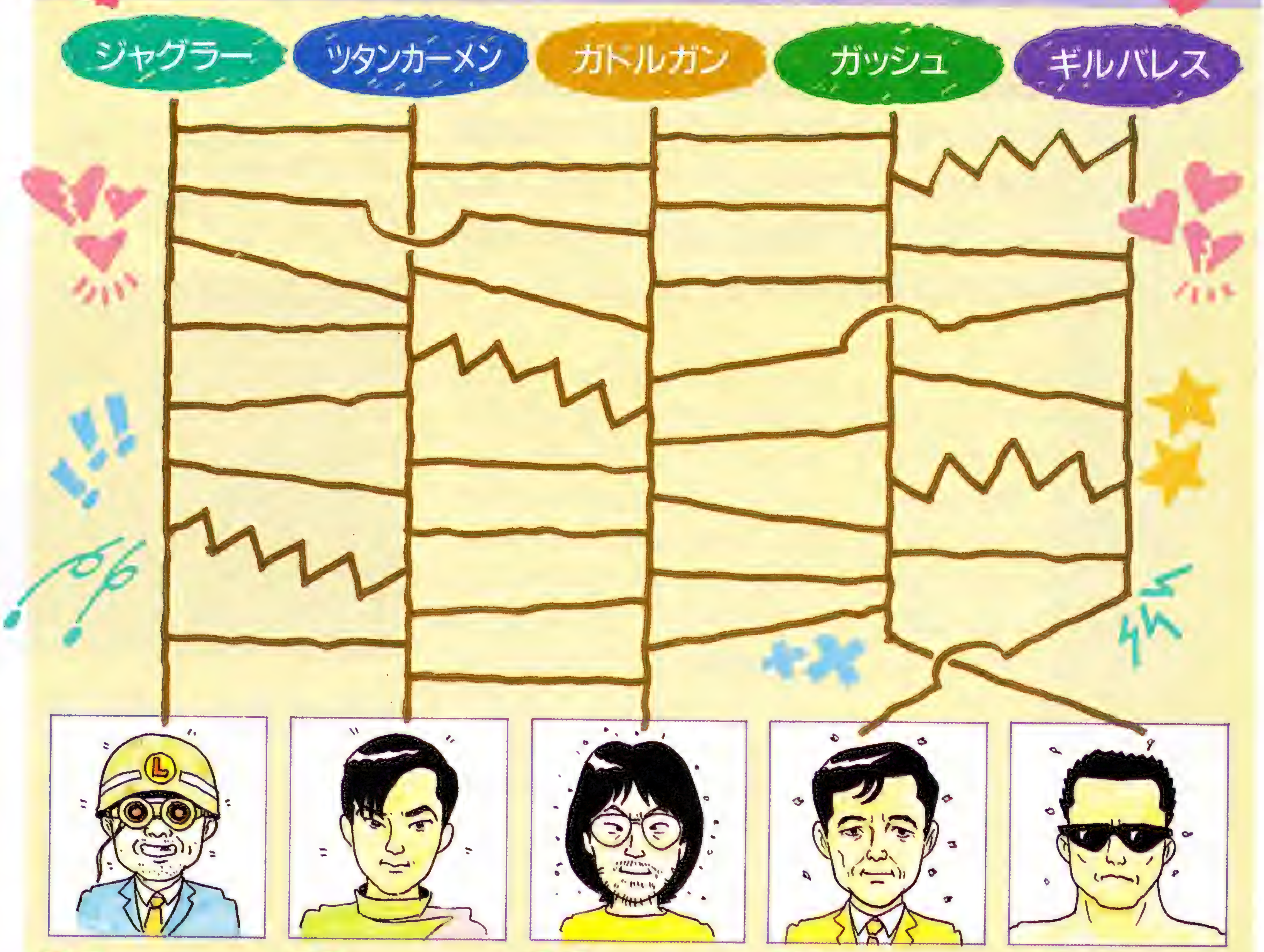
とはいえ、キンチョー感がゲームの最初から最後までズーッと続くのは、カンベンね。だって、そんなにキンチョーし続けたら、疲れて途中でやんなっちゃう。その点ピラミッドソーサリアンは、ビッグモンスターがウマイ具合に配置されてるからウレシイな。じっくり時間をかけて複雑な謎を解き、そのあとビッグモンスターで思いっきりキンチョー。このバランスが絶妙で、美幸にピッタリだわ。

ただね、ちょっと残念なことがあるの。それは、ゲーム中にハンサムがひとりしか出てこない!! ということ。このたったひとりのハンサムさんは、最後の敵ギルバレス。写真を見てもらえばわかるように、彼は目鼻だちがスッキリしてて、ホントいい顔してる。それに、ワイルドでワルの魅力があって、ものスゴク強い(敵モンスターの親玉だからトーゼンか)。まるで、大大だ〜い好きな柴田恭平さまみたい。でも、ギルバレスさんひとりだけなんだもの、つまんない。これは、メンクイの私としては由々しき問題よ。なんと言っても、オトコは顔、顔しかないわ!! そりゃあ私のパーティーには、〝恭平〞という名前の、ハンサムな戦士がいるけど、ペンタウァに戻らないと顔が見えないんだよね。

もっともっと美形が登場してくれたら、言うことないのになあ。

美幸のモンスター恋占い

どーしてもハンサムを登場させたい美幸は、モンスターを美形(？)に見立てて、恋占いをしてみたの。



ターミネーター
あなたは、筋肉自慢のアクションスター、アーノルド・シュワルツェネッガーのファンでしょ。選んだモンスターを見ればわかるんだから。体力でアタック！

柴田恭平
端正なマスク、筋肉モリモリじゃないけど頼れる身体。そんな恭平さまを選んだあなたって、ホント趣味がいいのね。美幸も恭平さまが、だ〜い好きなの♡

小島編集長
あまり出歩かず、落ち着いた大人のムードでいっぱいの、小島編集長があなたの理想のタイプ。無精ヒゲもセクシーだし、液体燃料で活動してるから効率的よ。

少年隊の東山クン
あなたには醤油顔の代表、東山くんがピッタリ。でも、グループで行動してることが多いから、ふたりっきりのデートはムズカシイかも。押せ押せ押せで頑張って。

ステルスおやじ
消えては現われるステルスおやじこと、モデラー松本があなたにお似合い。いやだって言ってもダメ。運命と諦めて、今からでもチョコを送ってあげようね。

■ロールプレイング■日本ファルコム■PC-8801SR、PC-88VA、X1t

ギャングのボスって案外、几帳面なのね

ザ・キング・オブ・シカゴ

ルークとハン・ソロ

映画のような見せるゲームで評判のシネマウエアの作品が、X68000に移植された。『ザ・キング・オブ・シカゴ』は、1930年代のアメリカはシカゴが舞台。各地区のボスを倒し、アル・カポネに代わる暗黒街の帝王になるのだ。

ハン・ソロ　シカゴといえば!?

ルーク　シカゴといえば、ブルース！　スティービー・レイ・ボーンなんかシブイよね。最近じゃあ、カナダ出身の盲目のブルースギタリスト、ジェフ・ヒーリーが、なんたって最高。この人、まだ22歳なんだって。2人とも白人だけど、黒人に負けないくらいブルージーでソウルフルだからな。ちょっとフュージョンっぽいけど、ロビン・フォードも好きだ。ああ、一度でいいから、シカゴで本場のブルース、聴いてみたい。

ハン・ソロ　何を、自分の世界にひたっているんだ。そうじゃないだろ、『ザ・キング・オブ・シカゴ』のレビューをしなくちゃいけないんだろうが。

ルーク　だからあ、このゲームの舞台は1931年のシカゴでしょ。表の世界、裏の世界を問わず、この時代の白人の繁栄の陰には、しいたげられた黒人たちの悲惨な生活があった。これをブルース的状況と言わずして、なんと言おう……ちょっと、こじつけっぽかった？

ハン・ソロ　ちょっとじゃないって。これは、シカゴのギャングが主人公のアドベンチャーゲームだろうが。だから、この際おまえの個人的趣味はあっちにおいといてだな、オレたちはギャングになりきらなくてはいけないわけだ。

ルーク　そう言うハン・ソロは、シカゴのボスになれたの？

ハン・ソロ　当たり前よ。オレなんか、完璧に主人公の若き実力者、ピンキー・キャラハンだったぞ。まず北地区、続いて南地区を手中に収め、あっという間にシカゴの帝王さ。まさしく、ピンキーとキラーズってとこだ。

ルーク　古い、ピンキーとキラーズなんて、誰も知らないよ。それに、それじゃ50点。ホントのハッピーエンドじゃない。ハッピーエンドっていうのはおかしな言い方だね。ま、とにかく、理想的な終わり方ってのは、シカゴ全域のボスになり、なおかつニューヨークのシンジケートからお誘いが来なくちゃいけないわけよ。あのね、シカゴのギャングってのは、ニューヨークの連中から見るとあまりに野蛮で、レベルが低いと思われてたわけ。だから、全米的に認められるには、もうちょい紳士的でないといけない。

ハン・ソロ　じゃあ、紳士的に人殺しをしろ、清く正しいギャングになれってことか？

ルーク　違う。殺人なんて原始的な行為に頼っていちゃいけないってことさ。頭を使って敵を屈服させ、味方につけたり、部下の信頼を得ることも大切なんだ。

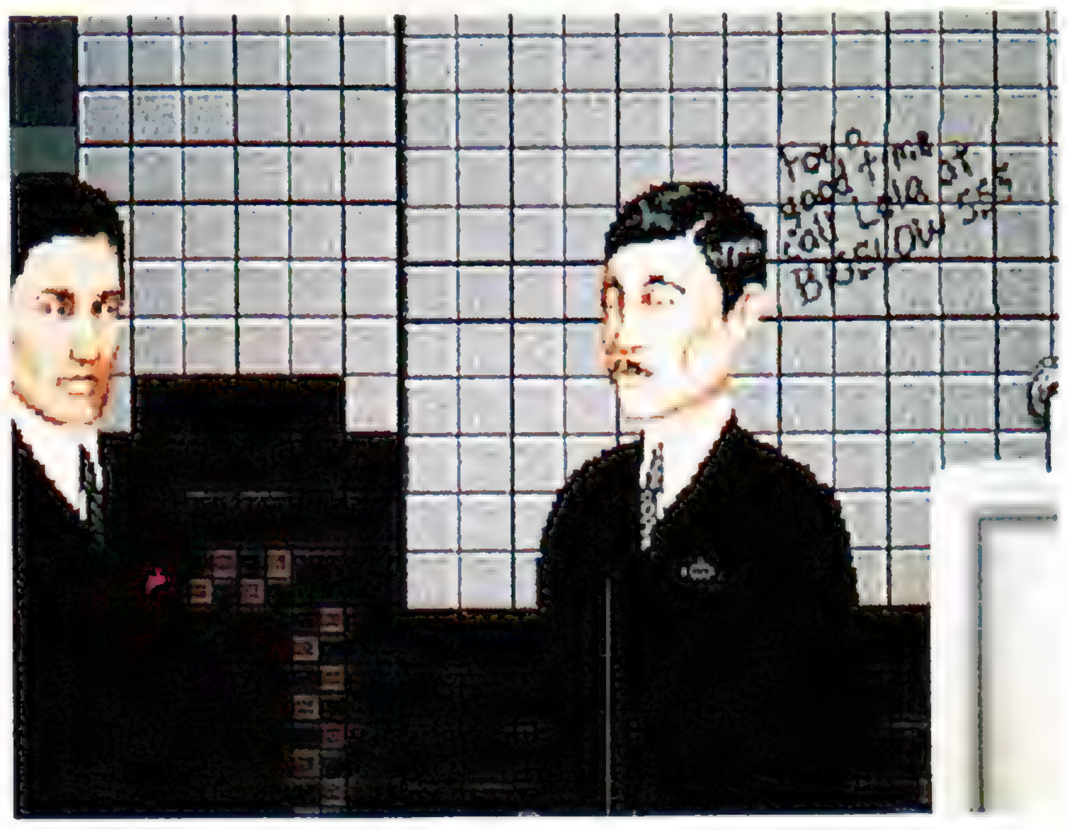
ハン・ソロ　頭で屈服させる？

ルーク　たとえば、威しとか賄賂。

ハン・ソロ　あまり紳士的とは言えないが、それも〝ギャングの道〟ってことなんだろうな。あっ、そうか、ゲーム中にシカゴをうろつく東部の連中というのが出てくるが、あれがシンジケートから派遣された使者なわけか。オレ、そい

主人公ピンキーは、りりしいやつだが…





⬅⬆主人公、ピンキー・キャラハンは、なかなかカッコイイ男だ(上)。が、別の画面では、同一人物とは思えないほど、情けない顔になって登場する(左)。なんでこうなるのぉ!?

情けない顔のときもある





➡ゲーム中、ほとんどのシーンで、プレイヤーはじっと画面を眺めているしかない。「ちっ、違う！」と叫んでも、後の祭り。それがキミの宿命というものなのだ。

ギャングといえば……1に情婦、2にギャンブル、3、4がなくて……5に殺人!!



☗一人前のギャングなら、女の１人や２人いて当たり前。でも、ピンキーの情婦、ローラは、どうも趣味じゃないなあ。



☗洋の東西を問わず、ギャングにギャンブルはつきもの。個人的趣味であると同時に、重要な資金源でもあるのだ。



☗極道の行き着くところは殺人だ。ヤバイ手段は避けるに越したことはないが、時と場合によっては手段を選ばず！　人殺しだって辞さないのだ。

つらを殺っちまおうとしたんだが、まずかったかな……。

ルーク　だめだよ、そんなことしちゃあ。とか言いながら、ボクも最初は、その連中を始末してしまえ、なんて思ったんだけどね。あのね、ボクが気に入ったのは、ハエの形のカーソル。いかにもアメリカっぽくってしゃれてる。

ハン・ソロ　ハエは嫌いだが、あのカーソルはいい。だがな、問題はそれ以外の絵さ。おまえ、このゲームのグラフィックをどう思う。キャラクターひとりについて、アップの顔と、１画面に２〜３人ずつ表示されるのと２種類のパターンがあるだろ。アップのほうはどれもそれなりによく描けているが、もう一方のほうがどうもな。顔と胴体がちぐはぐなんだな。顔にしたって、笑ってしまうほどお粗末だと思わないか。

ルーク　そうね、みんな変ちくりんな顔してるんだよね。目とか口を動かしたりとか、工夫はされてんだけどね。とくに、ピンキーの情婦、ローラ。あれじゃ、単なる厚化粧の色情狂だぁ。ザ・ピーナッツみたいなホクロ付けて、ランニングシャツ着て、首に数珠なんかかけちゃってさ。

ハン・ソロ　言えてる。X68000版のグラフィックって、オリジナルのAmiga版と同じだろ。同じように移植したことに対して拍手を送るべきか、ダサイまま移植したことにケチをつけるべきか、迷うよ。

ルーク　グラフィックもそうだけど、ボクはBGMをなんとかしてほしいと思う。ゲームの節目節目で音楽が鳴るんだけど、始まり方も終わり方も唐突すぎるんだ。曲自体、あまりいいできじゃないしね。ついでにもうひとつ文句言っちゃうけど、処理スピードが遅いんじゃないのかな。このゲームって、マウスで操作するでしょ。早く次のシーンに進めって、ついついマウスのボタンを連打しちゃうんだよね。な〜んて言いながら、どういうわけか興奮するんだよね、このゲームって。

ハン・ソロ　うんうん。妙にハラハラドキドキする。プレイヤーはピンキーの行動を決めるだけだよな。行動を決めるといっても、２つとか３つの吹き出しから１個選ぶだけ。それも数シーンに１回だ。選択式アドベンチャーのようなもんだが、〝見る〟、〝取る〟、〝話す〟とか、一般的アドベンチャーと違って行動パターンがいくつもあるわけじゃない。にもかかわらず、ストーリーのバリエーションが実に多いんだな。

ルーク　いや、もしかしたら、そんなにいくつもないのかもしれないよ。でも、多いように見せるのがうまいんだよ。思うんだけど、これって一時期ブームだったゲームブックというか、VCRゲームのパソコン版なんだよね。つまり、映画的ゲーム。まさしく、シネマウエアってとこだね。

ハン・ソロ　VCRゲームって、アメリカじゃけっこう人気があるというビデオを使ったゲームだろう。そこに、ピストルを撃つとか、爆弾を投げるといった、コンピュータならではのアクションシーンを盛り込んだのが、ザ・キング・オブ・シカゴというわけだな。

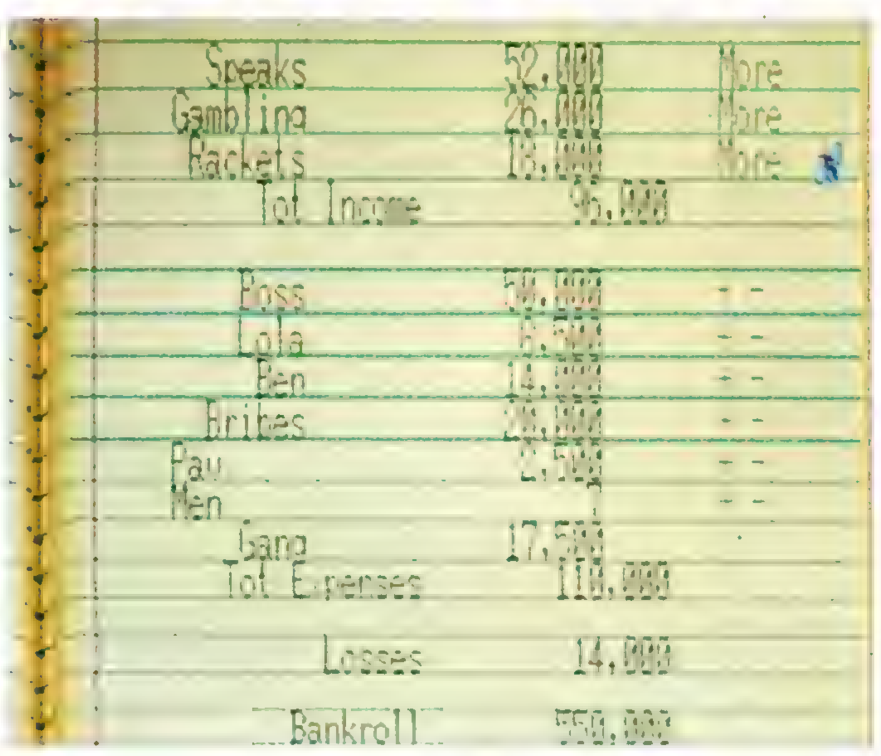
ルーク　とにかくね、このゲームが持ってるアクションゲームとは別な緊迫感、これをみんなにも楽しんでほしいと思うな。

ハン・ソロ　100回は無理としても、少なくとも10回は遊べるぞ！



☗このゲームは、放っておくと勝手に話が進む。休憩したいとき、マウスの右ボタンを押すと出てくるのがこの画面だ。

ギャングといえども……結局みんな、帳簿もつければ、友だちもいるヒトの子なのだ！



☗ギャングのボスは、言わば〝事業主〟。つまり、社長さんだから、帳簿づけなどのデスクワークもできないと務まらないのだ。



☗バリバリのやり手ギャング、ピンキーには、なんとお巡りさんになった友人もいるのだ。奇遇ね。

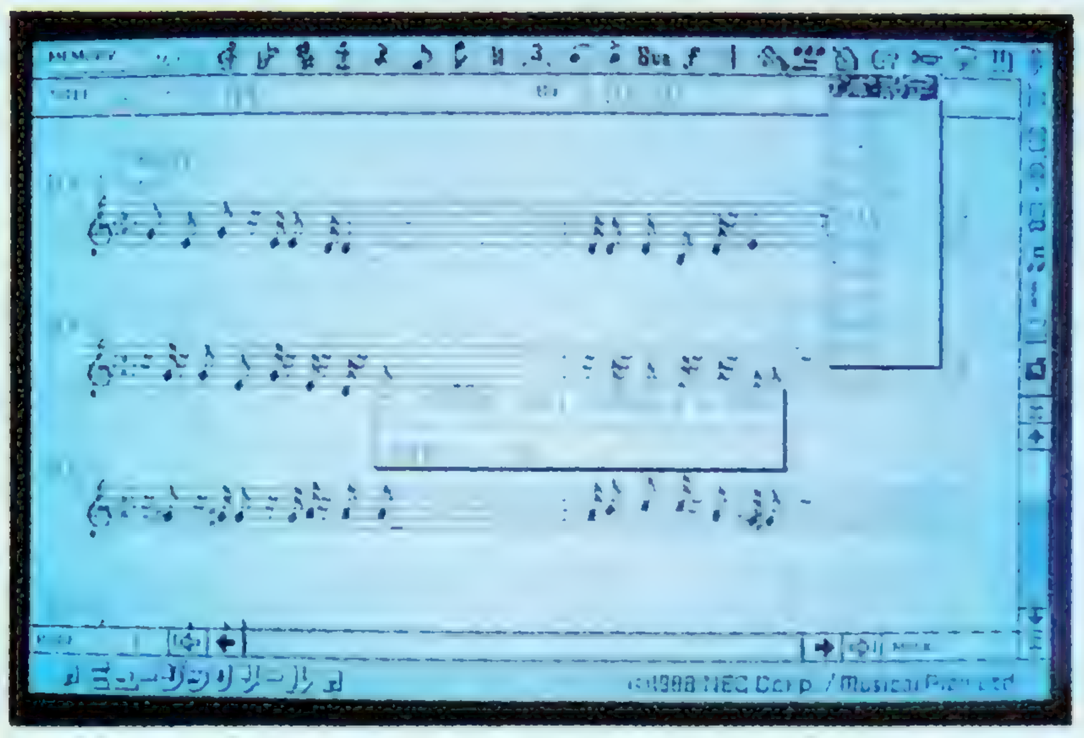


☗今をときめく暗黒街の若手指導者、ピンキーにも、泣きどころがあった。ママちゃんだ。涙もろくて、説教好きのママにだけは、未だに頭が上がらない。

■アドベンチャー■ボーステック■X68000■12800円

ハミングや楽器の音が、譜面に変身。

音声入力ができるミュージックツールとハミング入力ボードで、キミも音楽のプロになれる。



“ミュージックツール＆ハミング入力ボード”は、PC-88VAシリーズのスーパーシンセサイザICをフルに活用。これまでにない画期的な機能をつめこんだ譜面作成・演奏用のミュージックソフトだ。特にスゴイのが、くちずさんだハミングや楽器などの演奏をダイレクトにパソコンに取り込んで、そのメロディーラインをそのまま譜面にできること。先進技術の結晶ともいえるこの機能は、ミュージックツール＆ハミング入力ボードの組み合わせがあってはじめて実現できる高度なテクニックというわけだ。しかも、音声入力したメロディーに合ったコード進行をパソコンが自動的に割り振ってくれるし、コード進行も、ジャズ風、ロック風、歌謡曲風など、いろいろなパターンが選べる。たとえば、ベートーベンの交響曲を入力して、ロック風にアレンジしてしまう、または、ヒット曲のメロディーをハミングで入力し、好きな音色やリズムをつけて、自分だけのアレンジを楽しむ・・・・など、とにかく面倒なことは不要。音楽大好き人間なら、だれでも自由自在に遊べるんだ。もちろん、このほかにも、マウスで音符や音楽記号を選択しながら自由なレイアウトで譜面がつくれる、ピアノ譜・メロディー譜・ドラム譜などを自由に組み合わせて実際に楽譜に書き込む感覚で作曲・編曲ができる、画面で編集した楽譜をプリントアウトできる、PC-88VAの優れたサウンド機能を駆使し6重FM音源・6重リズム音源を利用した迫力あるステレオ演奏ができる、演奏データをBGMファイルとして出力でき“アニメフレーマー”で作成したアニメーションのBGMやパーソナルインフォメーションツール“Pi”のサウンドデータとして利用できる、などの機能を備えている。メロディーを思いついてもすばやく入力できない、作曲や編曲をしたいけど譜面を書くのが大変、曲は知っているけど譜面がないから演奏できない、そんな不満を解消してくれる“ミュージックツール＆ハミング入力ボード”は、本格的に音楽で遊んでみたいというマニアからプロフェッショナルまで、ぜひ、おすすめしたいソフトだ。





斉藤由貴

〈ミュージックツールの必要機種〉

PC-88VA／VA2／VA3、高解像度アナログRGBディスプレイ、
PC-88VAの場合サウンドボードII（PC-88VA-12）

- ミュージックツール（PS88-VA105-HMW）　標準価格28,000円
- ミュージックツール（ハミング入力ボード・マイクロフォン付）（PS88-VA106-HMW）　標準価格58,000円

NEC

たっぷり記憶の9.3MB外付けマイクロFDD、88VAに新登場。

88VA／VA2のグラフィック・サウンド機能をめいっぱい楽しみたい君に、待望の9.3MB外付け3.5インチFDDがやってきた。このドライブユニットを接続すると、容量の大きい画像情報・音声情報も1枚でたっぷり保存できる。特に、画像／音声／音楽／アニメ／文字などの情報を自由に関連づけて情報管理できる先進ソフト"Pi"では威力抜群。イメージスキャナでいろんな写真を取込んだり、アニメや音楽に凝ったりしても、1枚のディスクに余裕で収まるし、ディスクごとにVTR用とか住所管理用とかに分けていろんなデータを大量に登録しておく事もできるんだ。9.3MBのパワー、君もはやく試してみよう!

型名	品名	価格
PC-88T31	9.3Mバイトマイクロフロッピィディスクユニット	128,000
PC-88T31-01	増設用9.3Mバイトマイクロフロッピィディスクドライブ	78,000
PC-88VA-22	9.3Mバイトマイクロフロッピィディスクインタフェースボード	30,000
PS88-VA601-HMW	9.3Mバイトマイクロフロッピィディスクソフトウェアドライバ	7,800

※詳しい接続方法については、お近くの販売店におたずねください。



PC-88T31



カラーのイラストや写真がそのまま入力できる。イメージスキャナPC-IN505、新発売。

絵や写真、ロゴマークなどの画像データが簡単に入力できるイメージスキャナは、いまや手作りアートやパーソナルパブリッシングの必須アイテムだね。おまけに、こんど発売されるPC-IN505はカラー対応。1,677万色(データ保証値はRGBの各色64階調262,144色)の高精度読み取りやディザ機能によるカラー疑似階調読み取りができるから、微妙なハーフトーンも再現できる。また、用途や出力装置に合わせる色調補正機能、各種インタフェースも用意されているので、用途や出力装置に合わせて自在に使いこなせる。読み取りサイズは最大A6判(ハガキ大)。オリジナルカードや招待状、画像データベースづくりなどに、手軽に使えるのがうれしいね。



PC-IN505
標準価格138,000円

パニックベアーズコンテスト

おめでとう12月MVP賞

たくさんのご応募ありがとう

矢羽々 忠大さん(岩手県)——4:03
中里 睦三さん(愛知県)——4:41
松本 浩二さん(兵庫県)——6:10
小水 椎史子さん(大阪府)——7:02
杉原 加納子さん(広島県)——8:05

おめでとうございます。5名の皆様にはMVP賞としてマックベアグッズセットをプレゼントいたします!



NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ
PC-88VA2
1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
本体標準価格……… 298,000円
(ディスプレイは別売です。)



NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ
PC-88VA3
1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
9.3Mバイトタイプ3.5インチFDD1台内蔵
本体標準価格……… 398,000円
(ディスプレイは別売です。)

〈技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。〉
NECパソコンインフォメーションセンター 東京03(452)8000 大阪06(943)9800
受付時間…9:00〜17:00月曜日〜金曜日(祝日を除く)電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン

日本電気グループ

夢をかたちに 信頼と創造の 富士通

富士通

ビジネスマンもホビー人も、明日に出逢える3日間。



ビジネスからホビーまで。日本全国270社のソフトメーカーが勢ぞろい！

■ビジネスランド■ホビーランド
前代未聞のスケールで集合した最新鋭600本のアプリケーション大軍団。さがしていたソフトがきっとみつかるぞ。

新製品&ソフトウェアが集結！

■FMランド　話題のFMシリーズ新製品がズラリそろった
■OAランド　愉快にビジネスするための最新OA機器を一堂に！

スリリングなゲームと、先端技術の華麗なるショウ。

■グレート・レース　地上最強のレースマシンをつくれ！
■関ヶ原の戦い　12台のパソコンによる戦国シミュレーション
■マジック・レオタード　ハイテク・ミラクル・ショウ
■冒険シルクロード　マルコ・ポーロとロマンの旅
■スペース・アドベンチャー　宇宙を制覇するのはキミだ！
■ニューロ・ドラマー　ニューロコンピュータとドラム合戦！
■AVトライアスロン　パソコン鉄人レースにチャレンジ！
■なぞなぞ人工知能　人工知能と"なぞなぞ"ごっこしませんか
■音声通訳システム　英語も日本語も、声で訳すからスゴイ！
■パソコン通信ステージ　絵のでるパソコン通信も楽しめます
■ホログラフィーのゴルフレッスン　フォーム練習もハイテク化

昼はもちろん、夜まで楽しい。

■ビッグステージ　ビッグなタレントがビッグに登場！
※整理券は当日会場で先着順にお渡しします。
■エキサイティングステージ　朝から晩までお祭りさわぎ！
■AVステージ　人気ゲームソフトBGMの生演奏やゲーム大会
■ナノ・ショップ　南野陽子のオリジナルグッズのお店

明日の電脳社会を先どりできる。

■電脳セミナー
「パソコン通信」や「ニューロコンピュータ」など、楽しくてタメになるセミナーが豊富にそろった。ビジネスマンから学生クンまで、こいつは必聴だね。
〔お問い合わせ〕
「電脳遊園地」事務局セミナー係☎(03)240-7055



この日の面白さは保証します。

ぴあスペシャルライブ／MALTA（7:30PM～）
ゲスト／山田邦子、早見優、酒井法子
文化放送「吉田照美のやる気MANMAN」（生中継1:00～3:00PM）
ヒップアップ、B21スペシャル、松本明子（10:30AM～4:30PM～）



ステージの私を見てください。

ナイトステージ　RATS&STAR、南野陽子（7:30PM～）
ゲスト　荻野目洋子、長山洋子、西村知美、BaBe
東京ドームでウィークエンド」（生中継1:00～3:00PM）
文化放送「MAZDAミュージックタウン　みのもんたの（10:00AM～3:00PM～）
ダチョウ倶楽部、大西結花
たけし軍団（10:30AM～）



オレに会いたきゃ、来な。

デイライトステージ　所ジョージ（3:30PM～）
文化放送「河合奈保子コンサート」（公開録音12:00～1:00PM）
シティーボーイズ、松本伊代（11:00AM～／1:00PM～）

ドームに、あつまれ、先進族。

富士通プレゼンテーション

電脳遊園地

IN 東京ドーム

3/10(金) 10:00AM～6:00PM　11(土) 9:00AM～6:00PM　12(日) 9:00AM～6:00PM

ご招待券プレゼント中

●ぴあステーション（8ヵ所）　池袋東武2F 10:00～19:00㊌休　渋谷109 2F 10:00～19:00無休　新宿アルタ5F 11:00～19:00無休　伊勢丹新宿本店新館2F 10:00～19:00㊌休　FM東京本社ビル内1F 10:00～19:00(㊏～15:00)㊐㊗休　プランタン銀座B2F 10:00～19:00㊌休　横浜ルミネ1F 10:00～19:00無休　千葉三越店2F 10:00～18:00㊋休

●ぴあスポット（20ヵ所）　青山一丁目：トラベルギャラリーティキ　秋葉原：ヤマギワ東京本店6F　池袋：池袋とうきゅうチケットセンター、赤木屋プレイガイド池袋西武店9F　吉祥寺：東急百貨店吉祥寺店5F　銀座：ソニーアミューズメントスポット、山野楽器銀座店3F　新橋：博品館TICKET PARK 1F　水道橋：後楽園情報サービスセンター　渋谷：渋谷タウンポケット(109②B2F)、東急文化会館1Fチケットセンター、東急東横店西館10F　新宿：京王プレイガイド（京王百貨店7F）　自由ヶ丘：自由ヶ丘駅総合サービスセンター　神保町：三省堂書店本店2F　高田馬場：CDビデオレンタル45高田馬場店　東京：八重洲ブックセンター4F　三越前：日本橋三越本店新館3F　原宿：ザ・プレイガイド・ラフォーレ1F　横浜：横浜そごう6F

★往復ハガキで下記まで、お申し込みください。(2/28消印有効)
〒100-91 東京都千代田区中央郵便局私書箱1111号－HHD「電脳遊園地」事務局 Log In係

●この他、全国の富士通プラザでもお配りしています。

〔会場〕東京ドーム(BIG EGG)〔主催〕富士通株式会社〔後援〕文化放送〔お問い合わせ〕「電脳遊園地」事務局☎(03)240-8051(月～土10:00AM～5:00PM)
※都合により内容の一部を変更・中止する場合があります。



鮮やかなカ。
SST
SUPER SOFTWARE TEAM
株式会社ゲームアーツ　株式会社コスモス・コンピュータ　株式会社システムサコム　株式会社スクウェア　ビーピーエス　ボーステック株式会社　日本ファルコム株式会社
Visual Review Vol.4
Illustrated by TAKEHIRO FUKUSHIMA

シューティング"革命(レボリューション)"、新しい時代の波は、いつもファルコムから。



画面を高速で駆け抜けながら、次々と襲いくる敵をバリバリと撃ちまくり、片っ端から叩き落としていく快感！これこそシューティングゲームの醍醐味だ。

しかし、それだけのゲームはすでに過去のものとなった。

強力な敵への対抗手段、パワーアップ用兵器の購入のために行なう運び屋稼業。飛行ルートによって異なる敵戦力を考慮して、装備をチョイスする戦略性。巡る星々での、たくさんの人々との出会い、別れ。そして、プレイヤーがどのように進もうとも、そのあとを追い、自然に流れていく自由度の高いストーリー……。

超一級のシューティングゲームをその核として、シミュレーション、アドベンチャー、ロールプレイングまでも自然な形で取り込んだ『スタートレーダー』の登場によって、従来の単なるシューティングゲームは凌駕され、前時代の遺物と化すだろう。これこそシューティング新世紀の幕開け、シューティング"革命"なのだ!!

発売3月23日


Falcom
Falcom
POWER
SHIELD
スタ・トレ・ダー
STARTRADER

Falcom



もっと、もっと冒険。

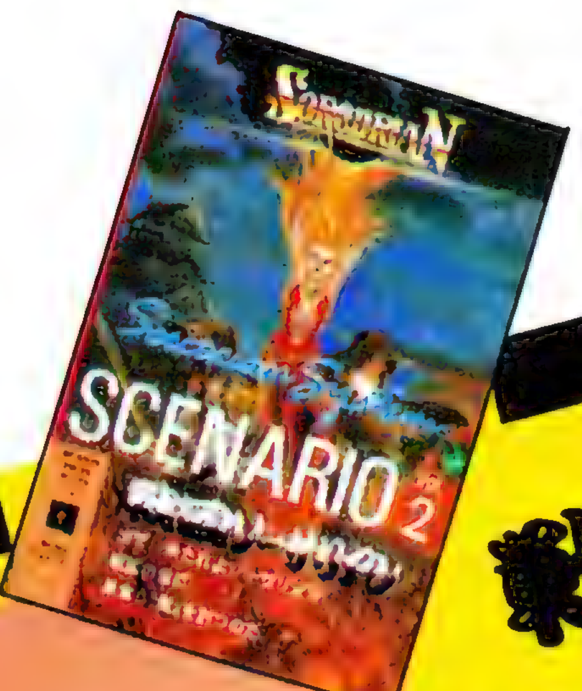
SORCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol. 1

15本のシナリオをクリアーしたけど、何か物足りない。もっと違う冒険をしたい。そんな君達へ贈る「追加シナリオVol.1」。シナリオが後から増え続けていくというのが「ソーサリアン」の最大の特徴。前作をしのぐシナリオ、グラフィック、BGM。まさに、誰もが待ちこがれていたファン待望の第一弾。AVGぽい要素が増えたので、謎解きが好きな人におすすめです。

■88SRシリーズ 5″2D
■98F/VM/VX 5″2DD
■98U/UV/UX 3.5″2DD
■X-1turboシリーズ 5″2D
■88VA専用 5″2DD
各3,800円



and



戦国ソーサリアン
日本を救いたい。

SORCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol. 2

ソーサリアンの今度の舞台は日本。それも歴史のなかで、最も波乱に満ちておもしろいといわれる戦国時代。登場人物も信玄、信長、秀吉、幸村、家康と歴史が好きな人は、ワクワクしてくる豪華ラインナップ。歴史が苦手な人も勉強？になるというスグレモノ。内容の濃さも、5″2D版では、2枚組にしないと収まりきれないほどにボリュームアップ。はたして、ソーサリアンは無事日本を魔の手から救うことができるのか？

■88SRシリーズ 5″2D(2枚組)■98F/VM/VX 5″2DD■98U/UV/UX 3.5″2DD■X-1turboシリーズ 5″2D(2枚組)■88VA専用 5″2DD
各3,800円





and



and

最強の敵と戦ってみたい。

SORCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol.3
Pyramid Sorcerian
ピラミッド ソーサリアン



SORCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol. 3

最強最悪の敵"魔王ギルバレス"。そこにたどり着くまでには、広大なピラミッド、神殿、迷宮に仕掛けられた様々なトラップをかわしていかなければならない。今までに数多くの冒険をしてきて、経験をつんできたソーサリアンも途中で何人か力尽きるかもしれない。しかし、それでも"魔王ギルバレス"を倒すために、真の平和を取り戻すために、たちあがらなければならない。今、ソーサリアン最大の冒険が始まろうとしている。

■88SRシリーズ 5″2D(2枚組)■98F/VM/VX 5″2DD■98U/UV/UX 3.5″2DD■X-1turboシリーズ 5″2D(2枚組)■88VA専用 5″2DD
各3,800円



●これからの。

現在までに、追加シナリオがVol.3まで、そしてユーティリティーのVol.1と、爆発的人気を誇り絶賛発売中。この後も、ソーサリアンのいろんな企画が考えられています。将来には、ユーザーの君たちが作ったソーサリアンの世界ができるかも。？ これからも、無限の可能性を秘めたソーサリアンにご期待下さい。

SYSTEM だから デキル。
SORCERIAN ソーサリアン だから デキル。

今までのゲームの常識を打ち破り、シナリオとメインプログラムを完全分離。
だから、ソーサリアンの本体があれば、追加されるシナリオによって常に新鮮な気分で楽しめ、そしてより一層「ソーサリアン」の世界を深めていくことができるんだ！



ソーサリアンの世界が知りたい。



魔法と剣が支配する混沌(カオス)の時代。ソーサリンの世界がそこにあった。進化するRPG。形にとらわれない自由な発想のもとに創造されたこの「ソーサリアン」は、従来にない驚くべき展開であなたを魅了することでしょう。1つのゲームに、完成度の高いシナリオが15本。さらに続々とシナリオが増殖するという画期的なシステム。時間の概念を重視、キャラクターも年をとり世代交代が可能など、今までのRPGの常識をくつがえす、今世紀最高の究極のRPG。それがこの「ソーサリアン」なのです。

■88SRシリーズ 5″2D(5枚組)
■98F/VM 5″2DD(5枚組)
■98U/UV 3.5″2DD(5枚組)
■X-1turboシリーズ 5″2D(5枚組)
■88VA専用 5″2DD(5枚組)

各9,800円



SORCERIAN

and

●大事なご注意

追加シナリオ、及びユーティリティーには、同一機種・同一メディアの「ソーサリアン」が必要です。

もっと強い武器が欲しい。



SORCERIAN SYSTEM UTILITY Vol. 1

魔法をかけるのが面倒くさい。もっと強い武器が欲しい。アイテムにかっこいい名前をつけたい等、ユーザーのみなさまの熱い要望におこたえするのが、このユーティリティーVol.1。これで君たちのソーサリアンの世界がぐんと広がります。ほかにも、キングドラゴンと闘うことができる。他機種のBGMが聞ける。遊び心いっぱいのミニミニソーサリアンなど盛りだくさんの内容。ソーサリアンファン必携のアイテムです。

■88SRシリーズ 5″2D ■98F/VM/VX 5″2DD ■98U/UV/UX 3.5″2DD ■X-1turboシリーズ 5″2D ■88VA専用 5″2DD

各3,800円



Falcom 日本ファルコム株式会社
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル

Falcom

ファルコム・レーベル第2弾！

SORCERIAN
SUPER ARRANGE VERSION III
ソーサリアン スーパー・アレンジ・バージョンIII

「戦国ソーサリアン VS ピラミッドソーサリアン」

あの難波弘之氏と「ムーンライダース」の岡田徹氏が遂にレコードで激突!?業界初の試みであるジャンルを超越した２人のアレンジャーの個性のぶつかり合い。どちらが勝つか？君の耳で判断して下さい。

対 VS 決



難波弘之氏

ファルコム・ファンならずとも「スーパー・アレンジ・バージョン」を手掛ければ知らぬ者はいないと言われる第一人者。今回は強力なライバルの出現で今まで以上にアレンジに磨きがかかり「シリーズ最高のノリ！」と早くも絶賛の声が聞かれている。ゲストに和笛の一噌幸弘氏や琴に吉村七重氏の超豪華メンバーを迎え、戦国ソーサリアンの和風的な世界をみごとにアレンジ！

SORCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol.2
戦国ソーサリアン

SORCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol.3
Pyramid Sorcerian
ピラミッド ソーサリアン

超個性派集団「ムーンライダース」のキーボード・プレーヤーとして常に音楽界に新しい刺激をあたえ続けている岡田徹氏とファルコムの出会いは、もうスゴイの一言。ピラミッド・ソーサリアンの持つ民族音楽的雰囲気が岡田氏独特の摩可不思議エスニック風味にダイナミックなアレンジ！ファルコム・レーベルに新しいスーパースターの出現か？

岡田　徹氏



3月21日緊急発売！

ゲーム・ミュージックの宝庫 キングC.G.M シリーズ
C.G.M SERIES コンピューター・ゲーム ミュージック

●発売元 キングレコード株式会社

'89年ハイクオリティーC.G.M.シリーズ勢揃い!!



ミュージック・フロム
イース
オリジナル・サントラ16曲、未使用曲13曲を完全収録！さらに32chマルチレコーディングによるアレンジ・バージョン5曲入り！

CD K30X-7701(¥3,000)
LP K25G-7701(¥2,500)
MT K25H-4701(¥2,500)



ミュージック・フロム
スーパー魂斗羅＆A-JAX
コナミのアーケード・ゲーム スーパー魂斗羅とA-JAXのオリジナル・サントラ全曲、未使用曲全7曲、さらにスーパー・アレンジ・バージョン4曲入りの超大作。

CD K30X-7702(¥3,000)
LP K25G-7702(¥2,500)
MT K25H-4702(¥2,500)



ミュージック・フロム
ソーサリアン
オリジナル・サントラでゲームに挿入されている58曲全てを収録したソーサリアン全曲集。

CD K30X-7703(¥3,000)
LP K25G-7703(¥2,500)
MT K25H-4703(¥2,500)



ソーサリアン
スーパー・アレンジ・バージョン

挿入曲の中から13曲をピックアップして難波弘之氏のアレンジと豪華ゲスト・ミュージシャン(チャー、村上ポンタ秀一、つのだ★ひろ、井上大輔、鳴瀬喜博、そうる透、他）による超迫力のスーパー・バージョン。

CD K32X-7123(¥3,200)
LP K28G-7377(¥2,800)
MT K28H-4499(¥2,800)



ミュージック・フロム
イースII
イースIIのオリジナル・サントラとスーパー・アレンジ・バージョンがこの1枚にギッシリつまった「イース」ファン待望の愛蔵盤！

CD K32X-7704(¥3,200)
LP K28G-7704(¥2,800)
MT K28H-4704(¥2,800)



コナミ
ゲーム・ミュージック・コレクション

コナミ、超人気アーケード版、4大ゲーム グラディウスII、ラビリンス・ランナー、悪魔城ドラキュラ、チェッカーフラグを収録したオリジナルBGM集。

CD K30X-7705(¥3,000)
LP K25G-7705(¥2,500)
MT K25H-4705(¥2,500)



ミュージック・フロム
ハイドライド3
名作「ハイドライドの完結編」「ハイドライド3」のオリジナル・サントラ全曲収録し、更にスーパー・アレンジ・バージョンを6曲加えた豪華版！！

CD K30X-7706(¥3,000)
LP K25G-7706(¥2,500)
MT K25H-4706(¥2,500)



テレネット
ゲーム・ミュージック・コレクション

日本テレネットの超強力4大ヒット作品のファイナルゾーン、夢幻戦士ヴァリス、女神転生、神羅万象全曲をサウンド・ボードIIにのせて収録したグレード・アップ・バージョン。

CD K30X-7707(¥3,000)
LP K25G-7707(¥2,500)
MT K25H-4707(¥2,500)



ソーサリアン
スーパー・アレンジ・バージョンII
(プラス・ソーサリアン・システムVol.1)

ソーサリアンS.A.VIIに追加シナリオVol.1とユーティリティVol.1、更に98、88VA、X1版の新曲もプラスした完璧版!!（オリジナル・サントラはX1turboにて収録）。

CD K32X-7708(¥3,200)
LP K28G-7708(¥2,800)
MT K28H-4708(¥2,800)



ミュージック・フロム
ヤシャ＆アークス
YAKSAより全22曲。ARCUSより全28曲。そしてYAKSA外伝Iより「円月心覚書」を全てサウンド・ボードIIにて収録し、更に、スペシャル・アレンジによるハイグレード・バージョン2曲を加えた“ウルフチーム”ファン待望の完全盤。

CD K30X-7709(¥3,000)
MT K25H-4709(¥2,500)



交響曲イース
(フロム・イース＆イースII)

日本ファルコムの名作「イース」と「イースII」の音楽を羽田健太郎氏の編曲で4楽章からなる壮大かつ重厚なフル・オーケストラバージョン。

CD K32X-7710(¥3,200)
LP K28G-7710(¥2,800)
MT K28H-4710(¥2,800)

ファルコム・レーベル設立第一回作品「ファルコム・スペシャルBOX '89」 8cm CD 6枚組

長時間8cmCDミニ・アルバムに、ファルコムが誇る大ヒット・ゲーム・ソフト「ドラゴンスレイヤーIV」「ザナドゥ」「ロマンシア」「太陽の神殿」「イース」「イースII」「ソーサリアン」「ソーサリアン・システムVol.1」より全曲新録S・A・Vで網羅!!（S・A・V＝スーパー・アレンジ・バージョン）

ディスク1 フュージョン
●デビッド・マシューズによるニューヨーク直送サウンド！

ディスク2 シンフォニー
●羽田健太郎による圧巻のフル・オーケストラ・サウンド！

ディスク3 ヴォーカル
●森口博子によるソーサリアンのピュア・ヴォーカル！

ディスク4 プラス・ミックス
●32chデジタル・ミックスによる驚異のサウンド！

ディスク5 ディスコ
●もう止まらない！ハイパワーなディスコ・サウンド！

ディスク6 サラウンド・シアター
●音が飛びかう三次元のサウンド・ファンタジー！

6枚組7,800円
8cm CD K13X-23041～6

全曲新録 S・A・Vの6枚組!!



⊙特典＝★オリジナル・イラスト・カレンダー／ファルコム・ミュージック楽譜集★ファルコム・スタッフ寄せ書★特製ステッカー★特製レーベル★特製ボックス（右の写真は、以上の特典を撮影したものです。）

ファミコン用ROMカセット



警告！超弩級SFアドベンチャー接近!!

いよいよ3月中旬発売!! 乞う、ご期待!!

★あっ！ロケットが飛んだ!! ★すぎやまこういちのBGMが素晴しい!! ★すごい、グラフィックだ!! ★SFミステリー映画を見ているような興奮!!

FAMICOM FAMILY

'89年度最高の話題作!!

ジーザス
恐怖のバイオ・モンスター

価格5,900円

ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

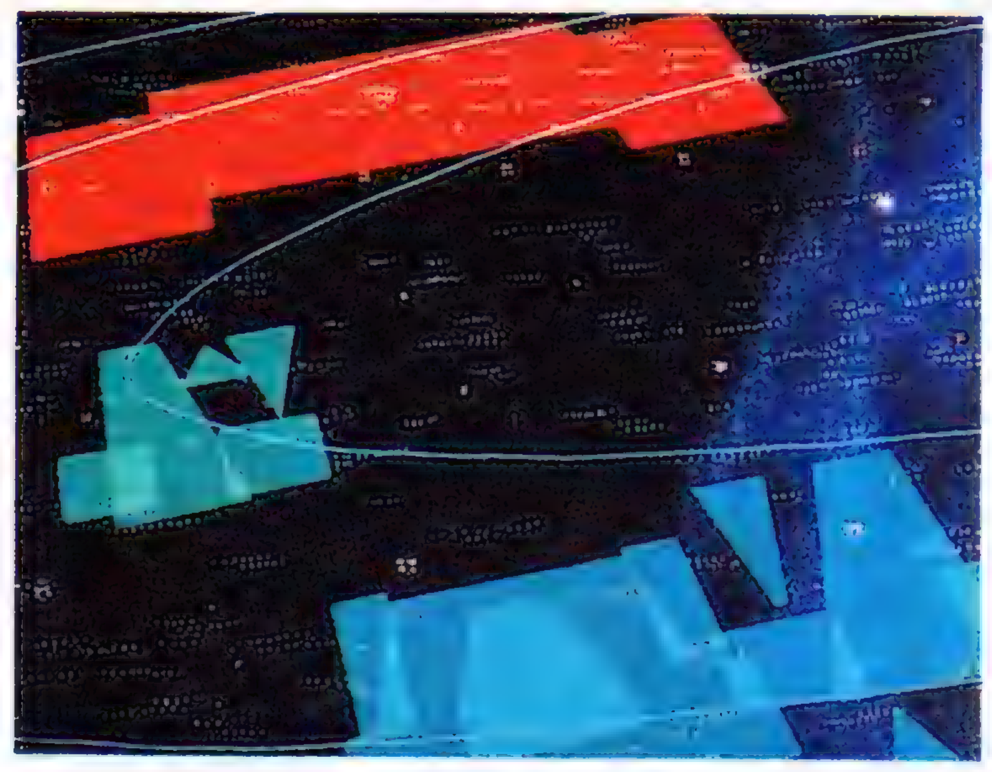
キングC.G.Mグッズ・プレゼント!!
下記アンケートに、お答えいただいた方の中から抽選で300名様にプレゼントいたします。当選発表は発送をもってかえさせていただきます。（メ切：昭和64年 1月末日消印有効）

❶よく読む雑誌名❷今お持ちのパソコン又はゲーム機名❸今気に入っているゲーム名❹レコード化（CD、カセットも含む）して欲しいゲーム名❺あなたの氏名、年令、職業、住所、電話、以上をハガキに記入の上、応募券を貼って右記にお送り下さい。（〒112 東京都文京区音羽2-2-2アベニュー音羽 キングレコード㈱「企画開発室」宛）

C.G.M 応募券 Lo-89-2

SPACE WAR SIMULATION

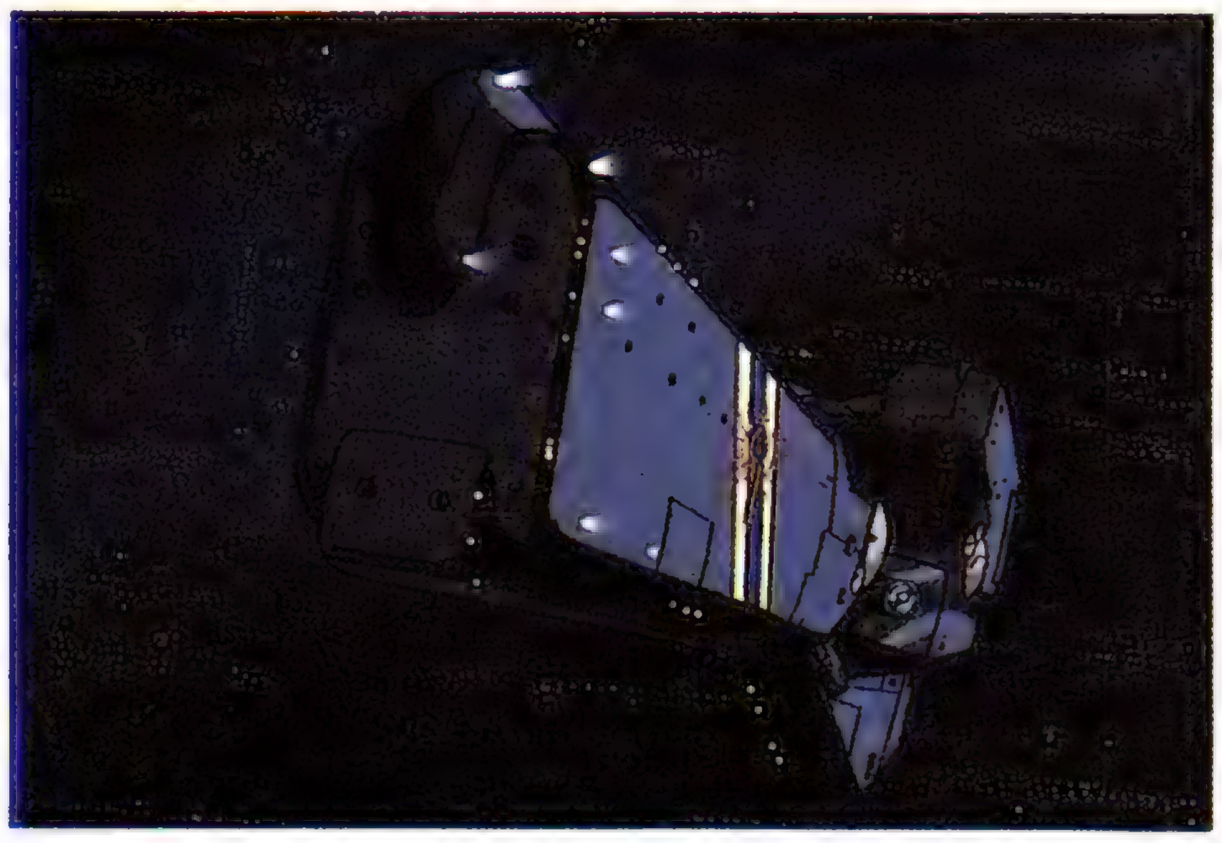
銀河英雄伝説

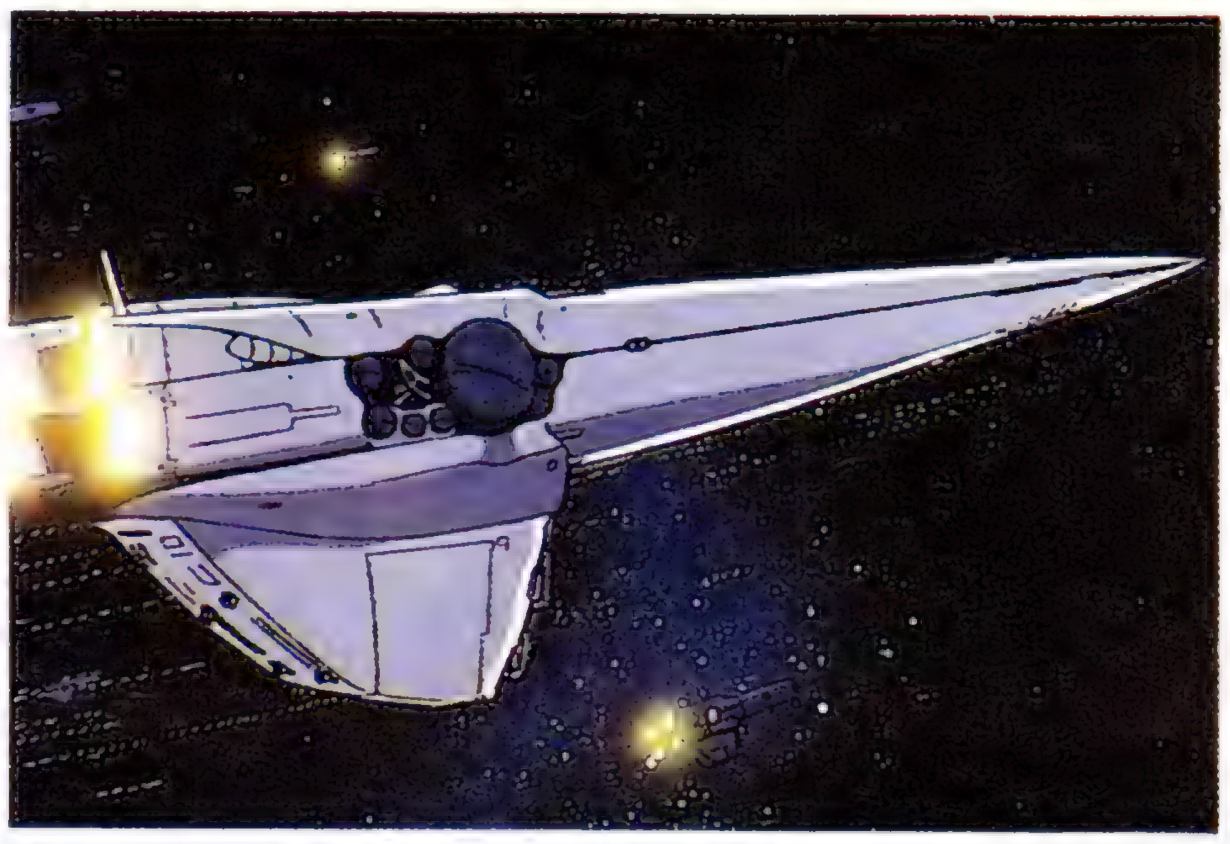


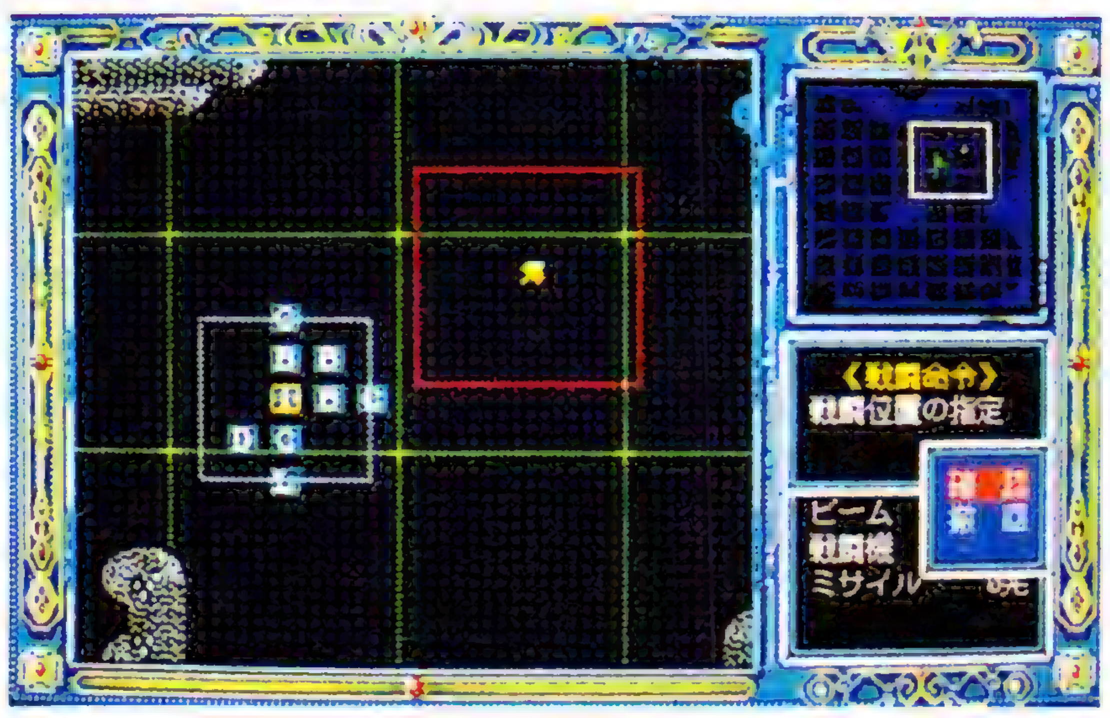
野望とは、宇宙をこの手で掴むこと。

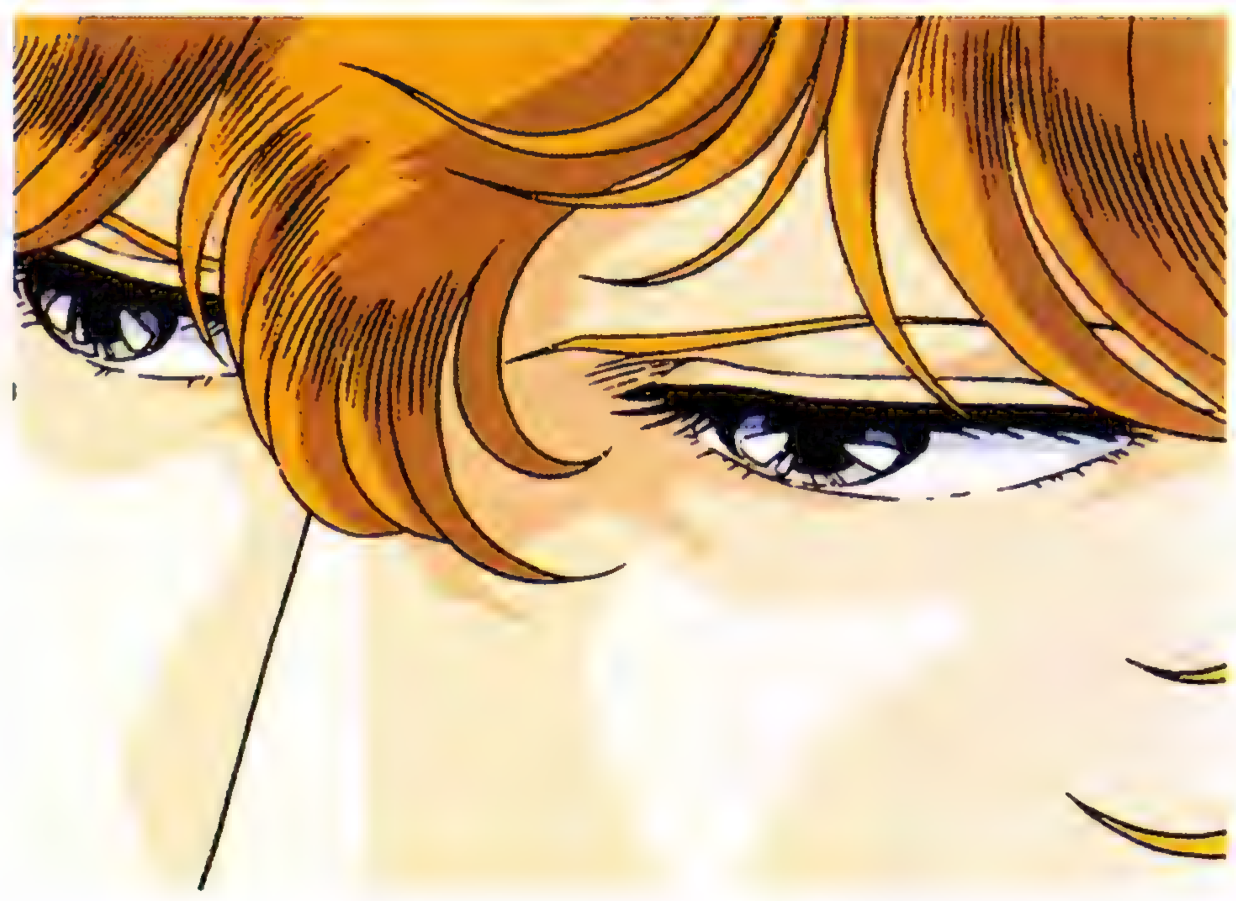
宇宙歴796年、銀河系はゴールデンバウム王朝が支配する銀河帝国と、その専制政治に反対する自由惑星同盟の両陣営が激しい戦闘を繰り返していた。宇宙を我がものにせんとの野望に燃えている帝国軍の若き天才ラインハルト。しかし、彼の行く手には、同盟軍の『不敗の魔術師』と呼ばれるヤン・ウェンリーがいた。田中芳樹原作の大人気スペースオペラ『銀河英雄伝説』が、いま壮大なシミュレーションゲームに。宇宙を舞台にしたドラマチックな闘いがキミを待つ。



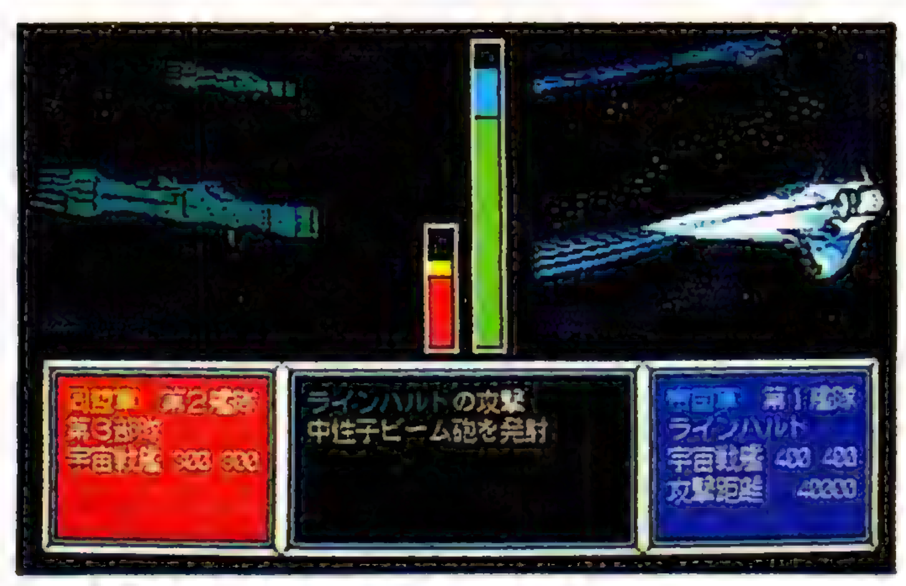


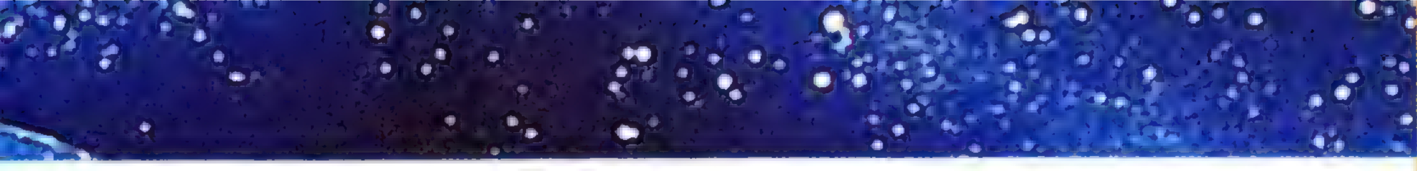


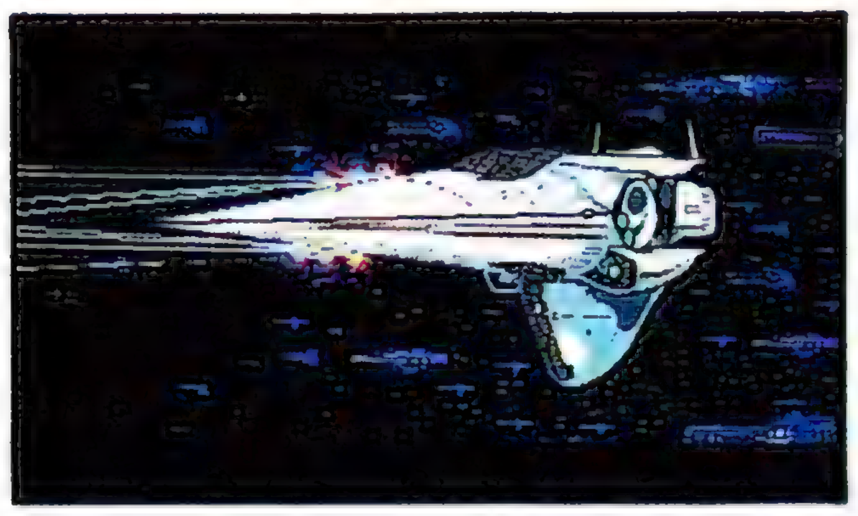


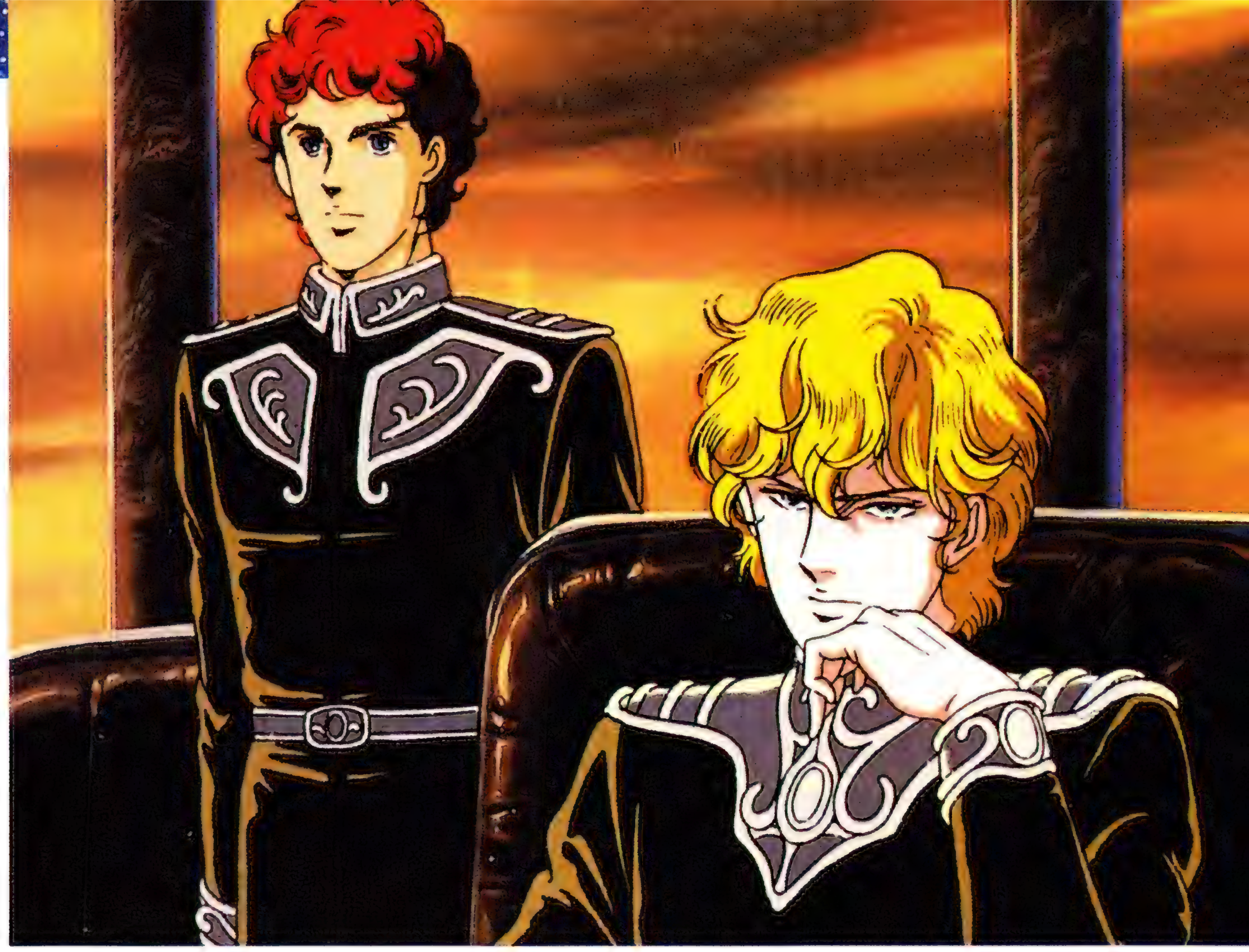
















☆田中芳樹原作の気宇壮大な英雄たちのスペース・オペラ『銀河英雄伝説』がそのままシミュレーションゲームとして完成。キミはラインハルトになり、帝国軍を指揮します。艦隊同士の戦いと惑星の占領に戦術と戦略の双方を加味した本格的シミュレーションシステム。シナリオは5つ。原作を読んでいなくても、この大いなる闘いは君を熱くする。

☆提督一人につき1つの艦隊を指揮、全部で16艦隊を用意。各部隊は、フォーメーションを保ちながら提督の指示に従います。部隊の種類は8種類。（特殊戦艦・宇宙戦艦・高速戦艦・攻撃空母・巡航艦・駆逐艇・補給艦・揚陸艦）

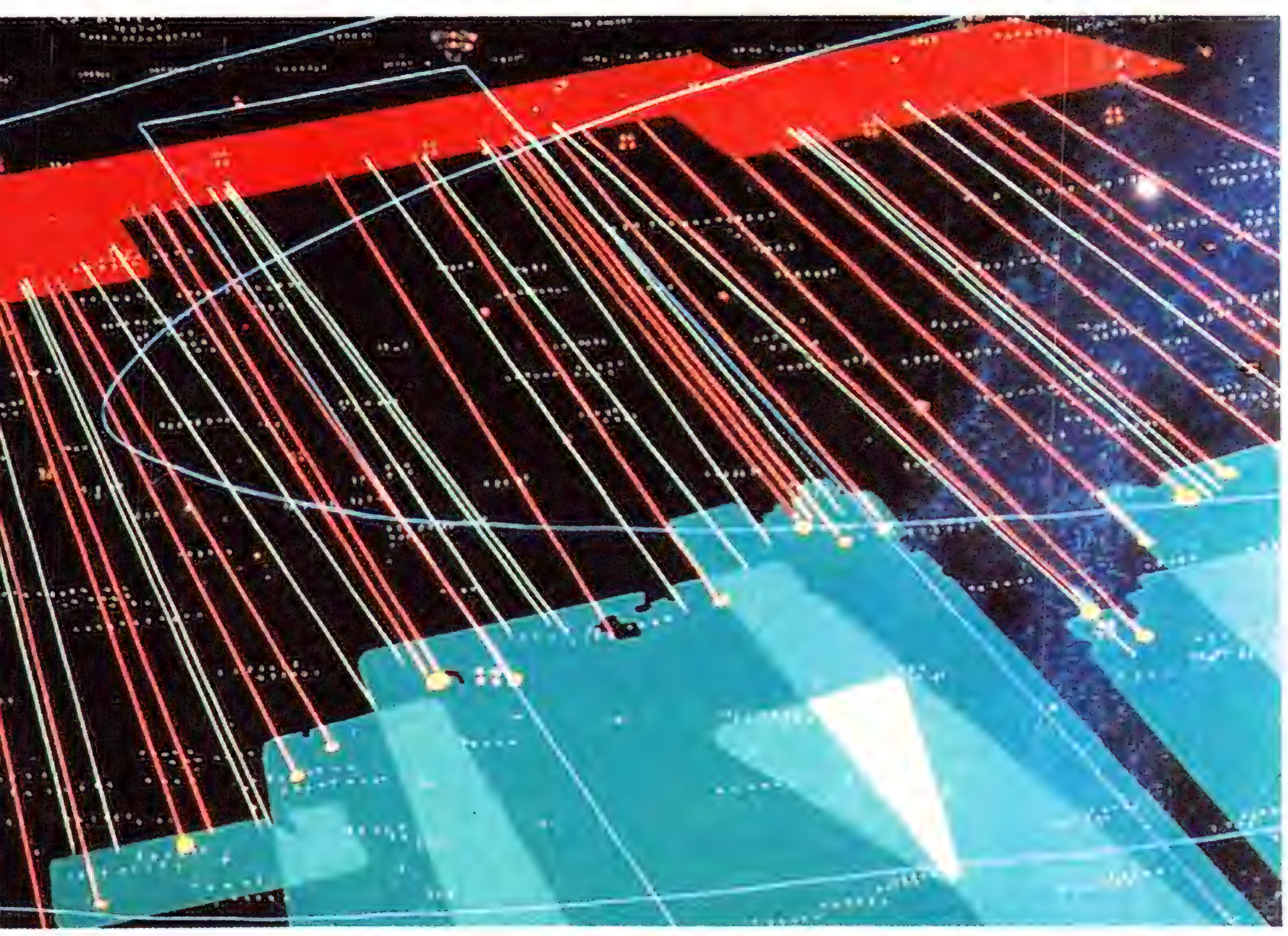
☆カーソル移動とウィンドウのメニューでコンピュータに入力。操作性が良く、複雑な思考・移動・索敵・戦闘・占領・結果フェーズの処理はコンピュータが自動的に進めるのでゲームに没頭できます。

☆それぞれの艦隊への命令は、提督のユニットから指示できるのでスムーズに命令が行き渡ります。さらに部隊毎に個別の命令もできるので小回りがききます。艦隊命令（移動・戦闘・占領・合流）、部隊命令（索敵・編隊・補充・分割・補給）、惑星命令（徴収・生産・増援）などがあります。

☆戦闘シーンは迫力ある70種類以上の豊富なアニメーション処理でリアルに表示。

☆98版、88版ともにジョイスティックが使用できます。

☆BGMはFM音源対応。選曲も自由にできます。



今春発売決定!!

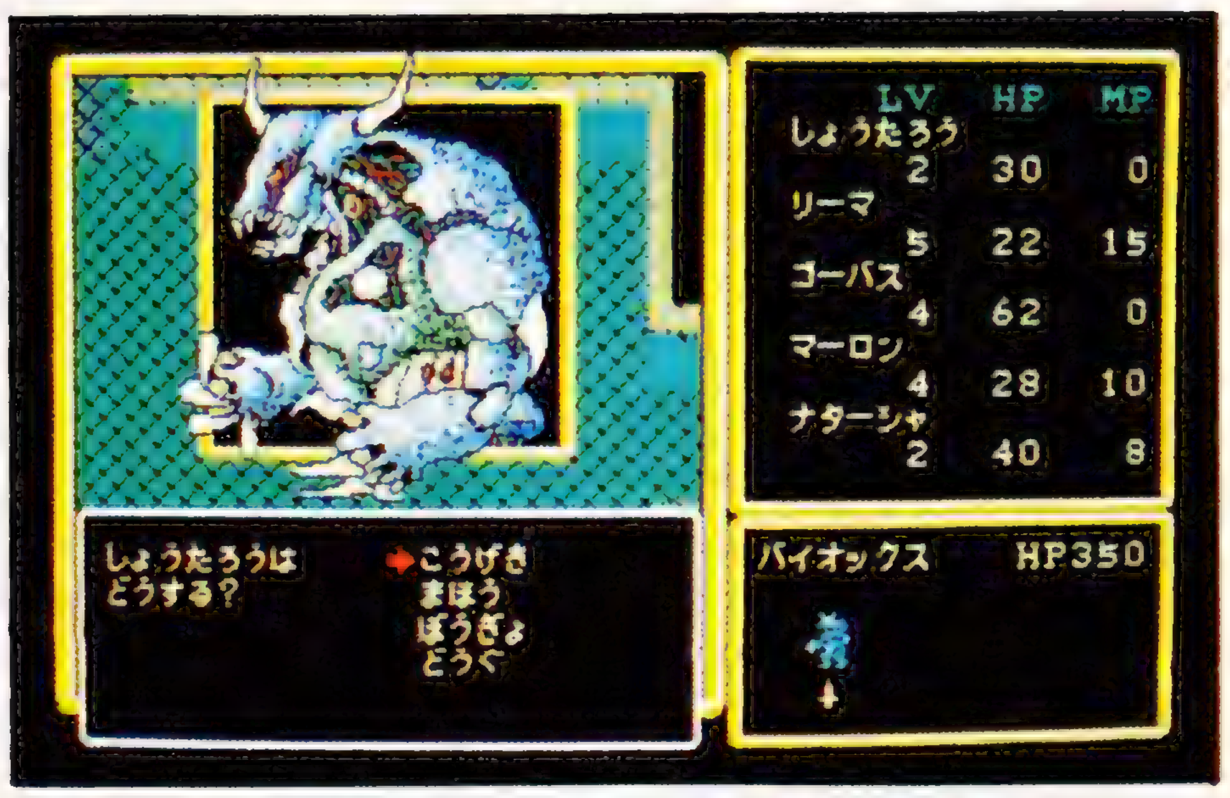
PC-9801、PC-8801SR以降 同時発売

スタッフ募集/プログラマー、ゲームデザイナー（企画）、キャラクター・グラフィックデザイナー、テストプレイヤー
TEL.(03)708-4712

BOTHTEC®

ボーステック株式会社
〒158 東京都世田谷区用賀2-29-16
TEL.(03)708-4711


TETRIS
テトリス
ヤバイ。
ブロックの名付親になっている人がいる。ここまでいくと中毒症状も末期症状である。まさかと思う人がいるとしたらキミはテトリスを知らないのだ。憎かったはずのブロックにほのかな愛を感じてしまうと、次は名前をつけて画面に向い呼びかけるようになるのだ。こいつはヤバイ。プレイ中に名前を呟いている人を見たら、近づかないことだ。
テトリスクイズへのたくさんのご応募ありがとうございました。当選者の発表は次号ログイン当社広告にて致します。
ビッグニュース
さてここでお知らせです。4月中旬に都内のある会場にてテトリスゲーム大会を開催する予定です！
詳しくは次号広告をご覧下さいね！
BPS
ビー・ピー・エス 担当/吉田・南都
〒226 横浜市緑区鴨居3-1-3鴨居ユニオンビル4F TEL.045-931-0151
スタッフ募集 • グラフィック・プログラマーなどのスタッフを募集しています。



クリスタルソフト：「クリムゾンⅡ」画面写真

5.3/MAR. TRINITY INFORMATION

TRINITY



ハミングバードソフト：「ロードス島戦記」のゲームパッケージ

シンキングラビット：「ザ・マン・アイ・ラブ」パッケージイラスト



クリムゾンⅡのスケールの大きさには あのヒット作クリムゾンもかなわない。

次頁

今回も引き続きクリムゾンⅡの魅力を一挙に公開しましょう。前作に比べ、マップは4倍、パーティは5人編成、魔法は20種類、オリジナルモンスター70数匹とどれをとってもクリムゾンⅡのスケールを物語っています。目新しいところでは、ダンジョン内の影処理をはじめ、山に高低差があったり、海では初の潜水コマンドがあり、水中を進めるのです。

クリムゾンⅡは、5″2D版4枚組で、PC-88SR以降対応です。（要2ドライブ）定価は7,800円で、パッケージに入っている大型布製カラーマップ、これも魅力ですね。

3月10日、きっとセンセーショナルな日になることでしょう。

XTALSOFT Personal Computer Software

〒533 大阪市東淀川区豊新3-8-11 ☎06-326-8150

「それじゃあ、またな」 二人の影は並んで、扉から消えていった。

こうして、小説版「ロードス島戦記」（灰色の魔女）では、パーンとディードリットがカーラの館を後にした。

「パーン、あばよ。オレもおまえのような考え方ができりゃ、幸せだったのによ」と言い残して、森の中に消えていったウッドチャックを追う二人の旅はどうなったのか？ そして、当の盗賊ウッドは一体どこでどうしているのか？

そんな疑問にお答えするべく「ロードス島戦記2」（炎の魔神）が、もうじき角川文庫より発売になります。ゲームを解き終えた君も、まだ途中で苦しんでいる君も、どなたにもお勧めする一冊です。

Humming Bird Soft™

〒530 大阪市北区曽根崎2-2-15 ☎06-315-8255

X68000版「ザ・マン・アイ・ラブ」 絶好のスタート！ 発売中です。

シナリオ・コンテスト最優秀に輝いたストーリー、アメコミ・タッチのグラフィックと共に、あの鼻デカの迷探偵が帰ってきました。もちろんグラフィックもX68000の機能をフルに生かして、すべて描き直しました。

アメリカン・ハードボイルドの世界を、ちょっぴりユーモラスに、そしてぐっと泣かせるエンディングでお届けします。

シンキングラビットが贈る、名作アドベンチャー3部作の最後を飾る、X68000版「ザ・マン・アイ・ラブ」好評発売中です。

soft office THINKING RABBIT

〒665 宝塚市中州1-2-24-503 ☎0797-73-3113


欲しいソフトが近くのショップにない。 そんな時、すぐに郵便局へ。 ハイテクゆうパック

簡単な手続きで、トリニティのソフトがお手元に届きます。

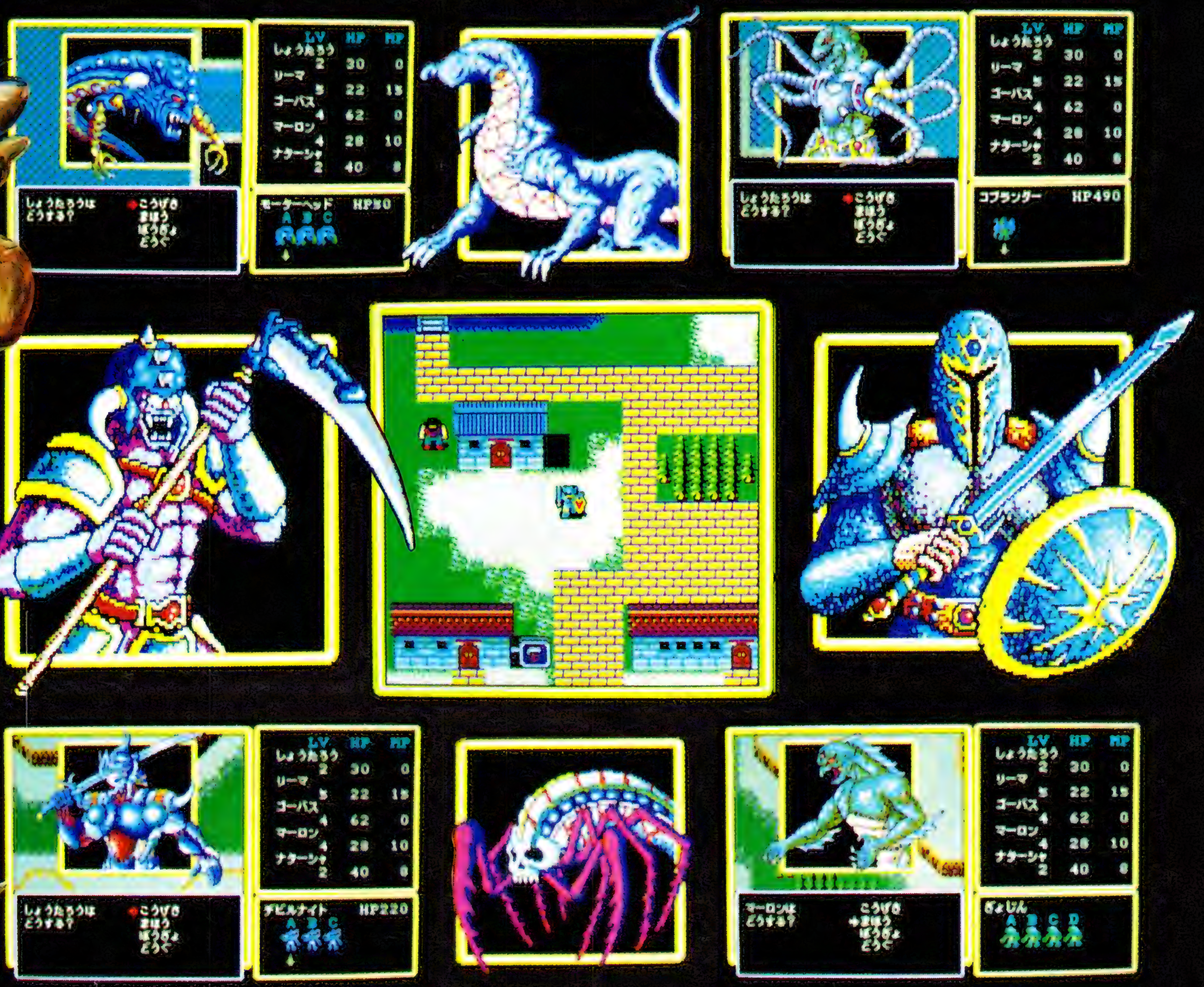
パソコン仲間にうれしいニュース。トリニティ各社が発売しているソフトがお近くのショップにない場合、郵便局で申し込んで買えるようになりました。

申し込みは簡単、あなたが欲しいと思うソフト名、会社名、その他必要事項を記入して、振込用紙と料金を窓口に差し出すだけ。欲しいソフトが一週間ほどで届きます。


3月10日発売
出会う前から知っていた
クリムゾンII —邪神の逆襲—
■PC-88SR/TR/MR/FR/MH/FH/MA/FA/MA2/FE/VA/VA2/VA3
■5"2Dディスク(4枚組)
■要2ドライブ
■定価：7,800円
(大型布製カラーマップつき)



いずれ、この永い冒険の中で出会い、共に命を賭けて戦う4人の仲間たち。彼らもまた、主人公と同様全く別々の場所に生をうけながら、それぞれの修業のために旅を続けていた。そして、まるで運命の糸にたぐり寄せられるかのように、この世界の隠された謎に吸い寄せられていく。
物語は4人それぞれの冒険から始まる。未来の仲間たちの数奇な旅を全て終えた時、舞台は新たな幕あけへ　。
あなたは導かれるように再び彼らに出会うだろう。その時、あなたの脳裏には彼らのたどった道が鮮やかによみがえる。



【画期的マルチシナリオ・リンク方式を採用】

まず順に戦士、僧侶、魔法使い、女戦士となって4つ別々の冒険に挑み、その後主人公となって彼らを探し、パーティーを組んでいくという、まさにメンバー全員を主役にした画期的構成。

- マップはクリムゾンの4倍、パーティーは5人編成、イベント多数、魔法20種類、オリジナルモンスター70数匹、どれをとっても前作をはるかに超えるビッグスケールで登場。
- 山には高低差を設定、海では初の潜水コマンド(海の中を進む)を導入、縦・横共に立体感あふれる世界を実現。
- ダンジョン内の影処理で最高の臨場感を演出。
- スムーズなスクロールと魅力の大型ウインドウ。
- 戦闘処理はスピードも含めさらに合理化、操作性は大幅にアップ。
- 移動したい方向へ楽に動ける簡単なキー操作。
- BGMはステレオFM音源に対応。

【プログラマー募集】

プログラマーを募集しています。通勤可能な方。
ご応募の際には、電話にてお問い合わせの上、マシン語で書かれた自作のゲームソフトをお送りください

【STAC】

【通信販売のお知らせ】

1 現金書留の封筒を用意する。
2 ご希望の商品名、機種名、メディア、そしてあなたの住所、氏名、電話番号を書いた紙を入れる。
3 商品の代金を入れる(送料は無料です。)
4 郵便局へ持って行く(速達も可!)あとは、ゲームが届くのを待つだけです。一週間程でお届けいたします。

XTALSOFT™
Personal Computer Software

クリスタルソフト株式会社
〒533 大阪市東淀川区豊新3-8-11
☎大阪(06)-326-8150
ユーザーサポート
月曜～金曜10:00▶17:00

こんどの相手は・・・・ローグ・アライアンス

頭が感動。 操作が簡単で知らず知らずのうちにのめりこんでしまった。(豊島区・Tさん)

目が感動。 グラフィックの素晴らしさに目をみはりました。(港区・M子さん)

心が感動。 シナリオの質のよさは一級品。これはマークする必要があるね。(世田谷区・Gさん)

ROGUE A

Role-Playing Game


STARCRAFT
株式会社 スタークラフト
〒171 東京都豊島区雑司が谷3-22-3 ☎(03)988-2988
Ⓒ 1987 by STRATEGIC SIMULATIONS, INC. All right reserved.
ローグ・アライアンス
LLIANCE
3月発売予定
乞御期待!
PC-98シリーズ(Vシリーズ以降)
PC-88シリーズ(SR以降・VA専用)
FM77AVシリーズ
X1・X1turboシリーズ
X68000
MSX2
¥9,800

作曲を志す君の頼もしい助っ人はこれでキマリ!

入力した曲をパソコンが歌唱する画期的エディタ登場!



ミュージック・ボイス・エディタ

歌声人（かせいじん）

〈エディット画面〉



〈初期画面〉



媒体　5"2D2枚組(システムディスク+サンプル曲入りディスク)
適合機種　PC-8801SR以降但しPC-8801FA/MA/VA2 / VA3以外のPC-8801シリーズはサウンドボードIIが必要
定価　9,800円

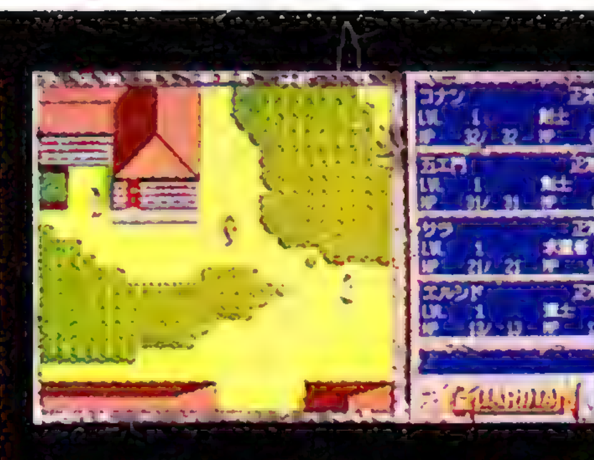
絶賛発売中!

新感覚のエキサイティング・ロール・プレイング・ゲーム

魔獣戦記 ガーディアン

平和に暮らす二つの大陸の地下迷宮に突如蘇った闇の支配者、その名も魔獣皇帝。刻々と迫りくる魔獣皇帝の世界征服に敢然と立ち向かう冒険者達〜ガーディアンの勇壮華麗な物語。







好評発売中!

PC-8801mkII SR以降及びPC-8BVAシリーズ(5" 2D3枚組)
PC-9801VM/VX(5"2HD)、UV/UV21(3.5"2HD)
(いずれもユーザー登録用生ディスク1枚要)
7,800円

販売: 日本エイ・ブイ・シー株式会社

発売: 株式会社パック・イン・ビデオ

(株)パック・イン・ビデオ スタッフ募集中!
●ゲーム企画●プログラマー
詳細はTEL03(226)9491 宮沢まで

通信販売 当社の商品をお近くのパソコンショップでお買求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで現金書留にてお申し込み下さい(送料無料)
〒160 東京都新宿区新宿1-16-10 コスモス御苑ビル7F ㈱パック・イン・ビデオ PCソフト部

■CROSS MEDIA SOFT

FORTRESS
フォートレス

中世戦略ゲーム

BORN IN THE U.S.A
アメリカから手強いゲームの上陸だ！

SSI STRATEGIC SIMULATIONS, INC.



- フォートレスは、アメリカ生まれの囲碁とオセロをあわせたようなルールは簡単ですが奥の深い新しいタイプのコンピュータボードゲームです。
- ２人の敵対する領主（白と黒）が国土全域（６×６マスのボード）にわたり領地を増やすために争う分かりやすくテンポの早いゲームです。
- このゲームは今世界中のコンピュータ技術者の間で最も注目されている「ニューラル・ネットワーク学習システム」を搭載しています。新しくコンピュータプレイヤーを作るとそのシステムによりゲームをするたびに対戦相手の考え方を学習し、みるみる強くなっていきます。
- フォートレスは「ダンジョン＆ドラゴン」やシミュレーションゲームで有名なＳＳＩ社の日本移植版です。

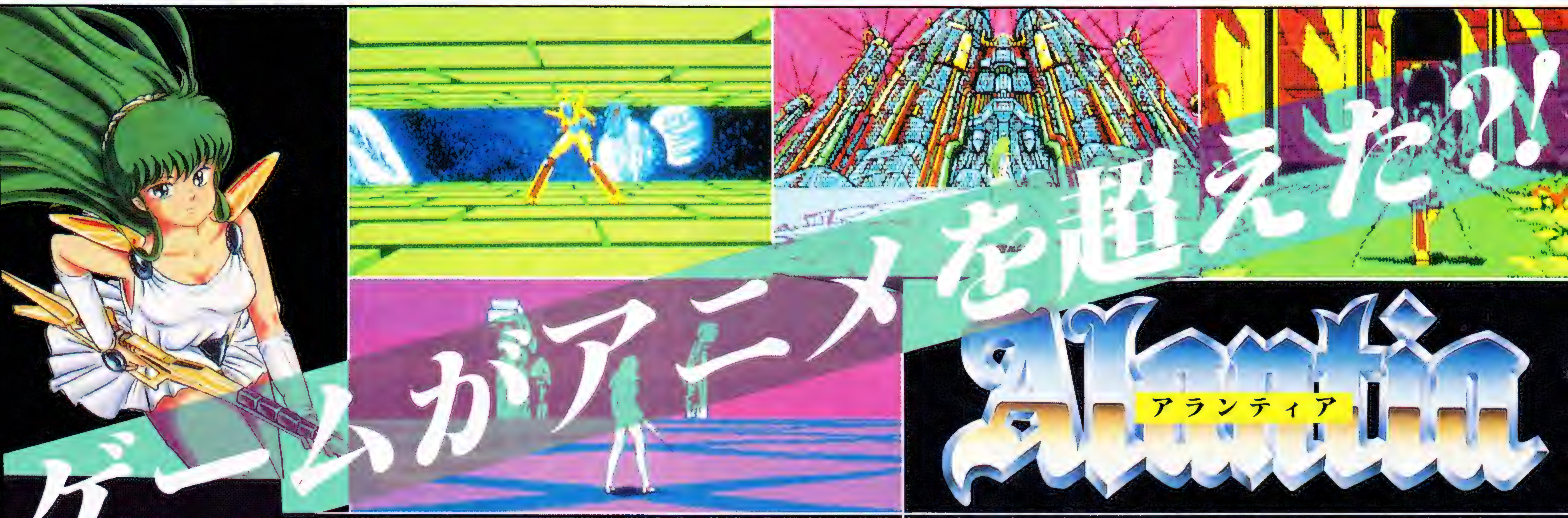
- PC-9801F/VF 5FD 2DD
- PC-9801M/VM/VX 5FD 2HD
- PC-9801U/UV/UX/LV/CV 3.5FD 2DD

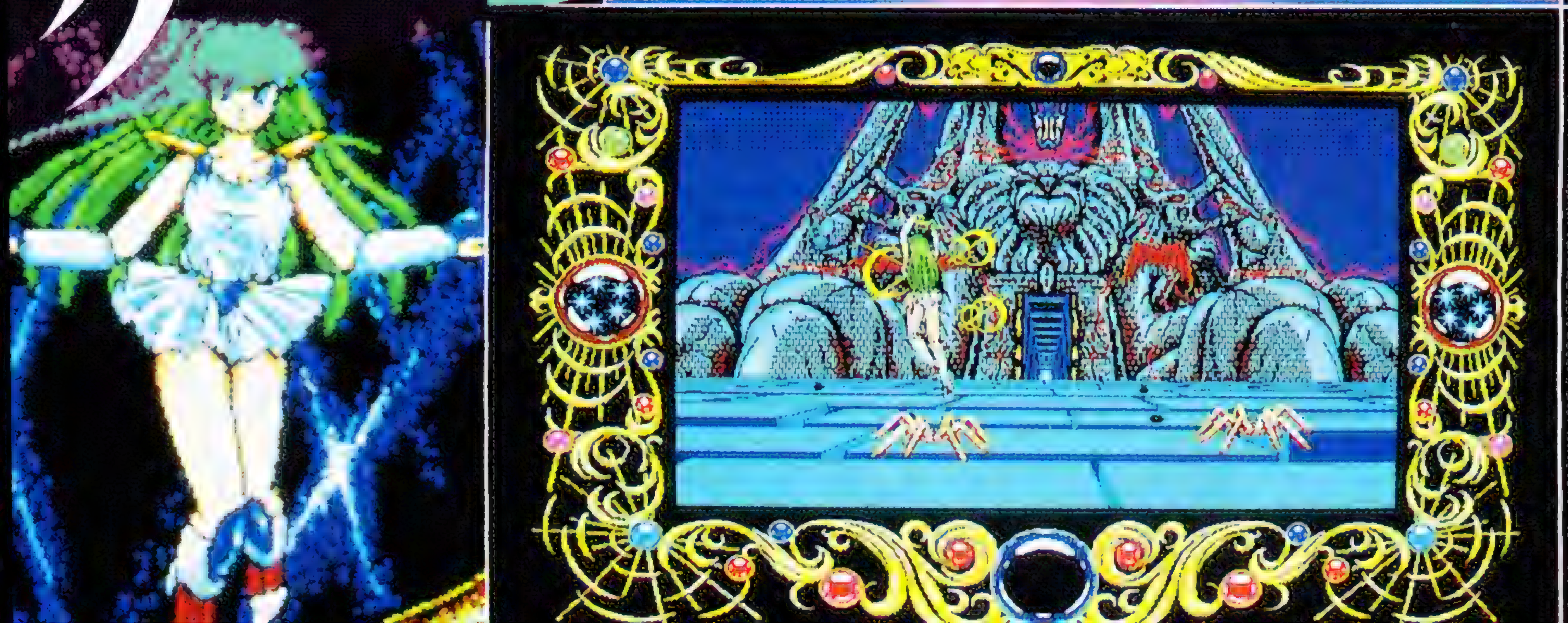
好評発売中!! ¥6,800











- PC-9801シリーズの限界に挑戦したフル・アニメーションによる迫力の3Dシューティング・ゲーム。
- 華麗な全10ステージで展開される300パターン以上の敵の攻撃と45種200パターン以上のキャラクター数。
- 毎秒15枚の描画による驚異の高速アニメーション処理。
- FM音源対応のオリジナルBGM10曲収録。

好評発売中!! ¥8,800〈ディスク３枚組〉

- PC-9801UV/CV/UX/VM/VX/RA
  （要640Kメモリー、FM音源対応）

FUN FACTORY

好評発売中!

MSX2
3.5″2DDディスケット 2枚組
RAM64K以上
VRAM128K以上 ¥7,800
●PC-88版3月下旬発売予定
企画・制作…株式会社 ファンプロジェクト





まだ悪夢から醒めてはいない

原発ハイジャック! 同時多発テロ! 突然のパニックに見舞われる新造都市サン・ドラド。だが、それは惨劇への序曲でしかなかった!! ふたたび甦える〝黄泉路〟の恐怖——そして、その影に立つ謎の男……。人々は戦慄し、街は暗黒と化す。摩天楼を血に染めて、今、最後の戦いが始まった!!

死霊2戦線
WAR OF THE DEAD PART 2

©FUN PROJECT, INC. 1988

しりょうせんせん2

ビル、公園、地下道、船と大都会に展開する広大なマップ。8方向スクロールで縦横無尽に駆けめぐる主人公ライラ。行く手を阻む想像を超えたクリーチャー群。血みどろに色彩られた謎。マップは、キャラクター、広さ共に前作の5倍以上。ストーリーもさらに深さを増し、戦闘もはるかにダイナミックになったシリーズ最新最強のアクション・アドベンチャー「死霊戦線2」は、巨大化(スケールアップ)を遂げここに再臨する。

大ベストセラーの本格麻雀ソフトMSX2でも登場!

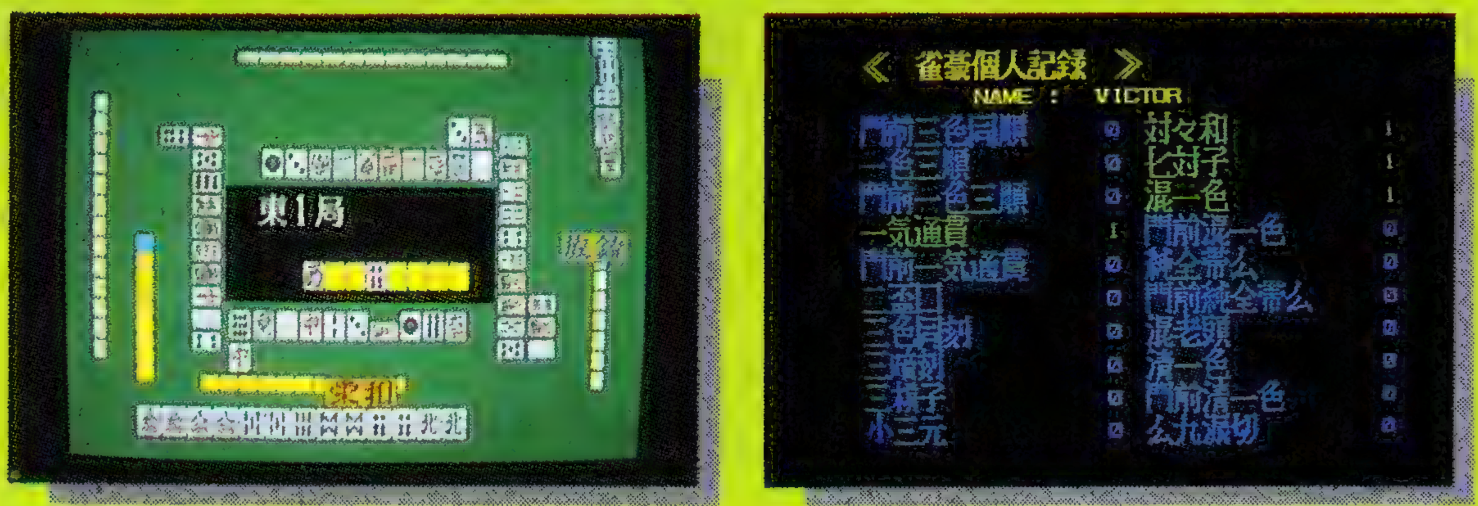
雀豪 1

好評発売中!

- MSX2(¥7,800)
- PC-9801シリーズ、PC-8801Mシリーズ、PC-88VA(¥8,800)
- PANACOM-M500、353、FMR-50、50LT(¥9,800)

●人工知能搭載によりプレイヤーの個性をそのまま再現。
誰にでもそれぞれの打ち方の癖があります。三色同順の好きな奴とかすぐ役マンに走る奴とか…。それらの癖をデータとして登録し、それを再現することにより生きた人間との対局が疑似体験できます。

●見やすい4人囲み方式を採用。●そのほか機能満載。



※画面写真はMSX2版

●販売 AVC 日本エイ・ブイ・シー株式会社

●発売 ビクター音楽産業株式会社

通販 商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上現金書留にてビクター音楽産業(株)までお申し込み下さい。

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F
TEL.03-423-7901(お問い合せは平日12時から19時まで)

資料請求券
LOGIN 89-3

謎の狂地へ…



16ビット機専用にバージョンアップし、謎の部分やアニメーション処理、新たなマップ等、マイナーチェンジを図りました。

画面は開発中のものです。



HYDLIDE 3 SPECIAL VERSION

PC-9801 ONLY

PC-9801VM/VX, PC-286V
5"2HD ¥7,800
PC-9801UX/UV, PC-286U
3.5"2HD ¥7,800

近日発売!

好評発売中!!

●X1及びX1turboシリーズ5"2D・2枚組¥7,800
●PC-8801mkII SR以上…5"2D・2枚組¥7,800
● MSX (RAM16K以上)4メガロム……¥7,800
● MSX2 (VRAM128K以上)4メガロム…¥7,800

T&Eマガジン No.20請求券 ログイン3月号

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(速達希望の方は200円プラス)
■マガジンNo.20ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)

T&E SOFT® INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

RIDE ON!



POTENTIAL

★700馬力のモンスターマシンを操って、世界各国のサーキットを駆け巡るコンチネンタル・サーカス、Formula 1 グランプリレース。
世界最大の自動車スプリントレース。

★1988年実際に使用されているブラジルGPからオーストラリアGPまでの、全16のF1(エフワン)グランプリサーキットコースをリアルにシミュレート。様々なテクニックを持ったトップドライバー達と熾烈なバトルを繰り広げ、ドライバーズ・ポイントを争う。

★F1マシンのエンジン、サスペンション、タイヤ、ウイングは、各サーキットの特徴、天候に応じてセッティング可能。

★疑似3D表示*による、パソコンカーレース初の二人同時プレイ。(もちろん、一人でもレースエントリー可能。)

★新開発のマルチスプライトルーチン*により、スプライト表示が倍増。緊張感みなぎる多彩な画面を実現。

★敵(他車)は単なる障害物ではなく、ドライバーの性格・思考が反映した動きを展開。テール・トゥ・ノーズやブロッキング等、実戦さながらの熱きバトルが繰り広げられる。

★ピットクルーのタイヤ交換、優勝時のシャンパンシャワーシーン等々、雰囲気を盛り上げるアニメーションを多数導入。

★戦績は、ディスケット、PAC(松下電器製)、もしくは♪FM-PAC(松下電器製)、いずれかにセーブ可能。

★♪MSX-MUSIC 対応のFM音源サウンド。内蔵PSGにも対応。

★ジョイスティックおよびジョイハンドル(松下電器製)対応。

＊T&E SOFT では、大小のパターン切り替え表示や背景スクロールによって疑似的遠近感を演出しているものに関しては「3D」と表示せず、「疑似3D」と表示しています

＊マルチスプライトルーチンとは、通常一画面最大32枚のスプライトを64枚に増やすことを可能にした、画期的ルーチン

♪MSX MUSIC対応　S-RAM対応　2DD





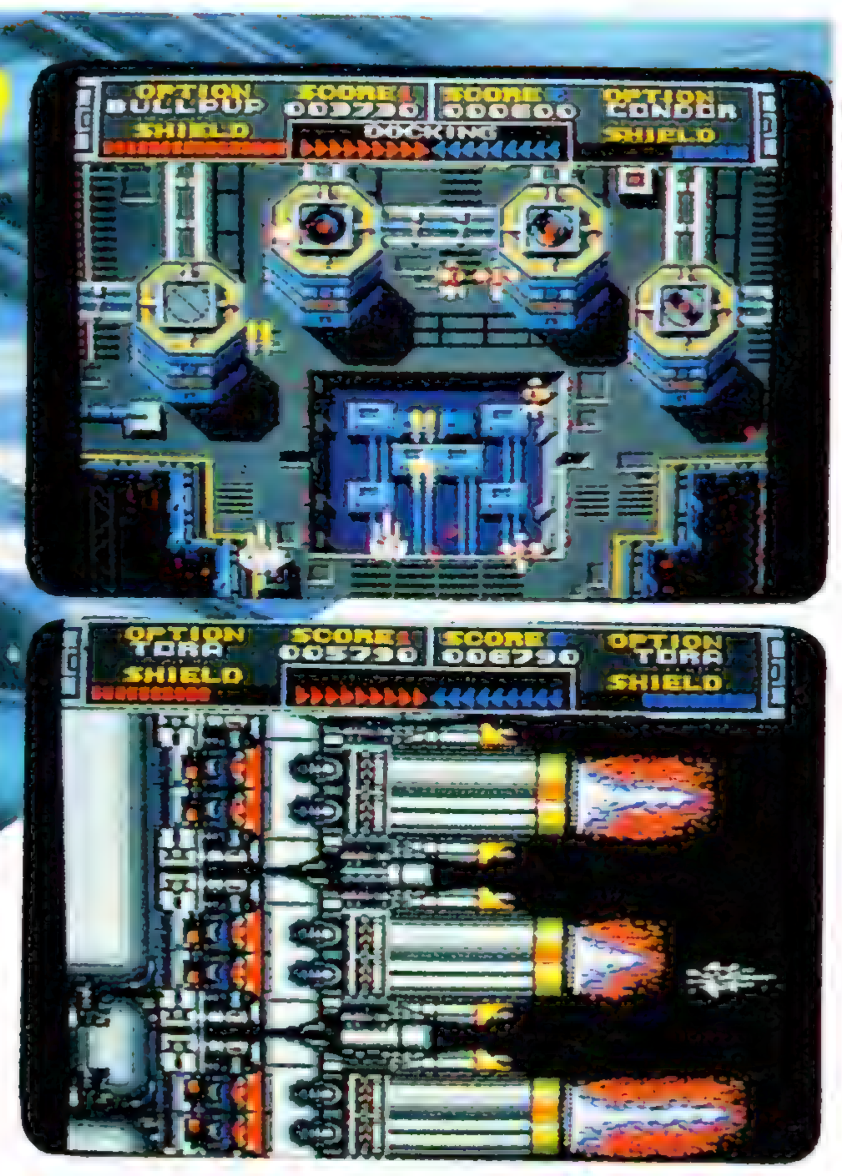
MSX2 (RAM64K以上 VRAM128K以上)
3.5″2DD・2枚組……¥7,800

絶賛発売中!!

MSX2 is a trademark of ASCII corp.



絶賛発売中!!



MSX2+専用

PROPAGANDA

★MSX2+専用の新次元シューティングゲーム。

★縦、横、斜め、あらゆる方向に対して1ドット単位のスムース・スクロールを実現!! 緻密に書き込まれた地形マップ・グラフィックスは、これまでのパソコン・シューティングゲームの概念を打ち破る。

★縦スクロール面・3ステージ、横スクロール面・3ステージ、2画面サイズの巨大キャラが登場するスペシャル面・1ステージ、なんと12画面フルサイズの超ド級キャラが登場するハイパースペシャル面・?ステージと、プレイヤーの時空感覚を狂わせる異次元スペースで最大最後の決戦が始まる。

★2機のストーミーガンナー2(自機)で出撃することにより、2人プレイ可能。ドッキング・エネルギーが高まると、縦横2種類の合体でさらにパワーアップ。

★シューティング・ゲームにRPG的レベルアップを採用。得点のみを競う他のシューティング・ゲームとは異なる独特のゲーム展開が体験できる。

★ストーミーガンナー2のレベルは、ディスケット、PAC、♪FM-PACのいずれかに保存。電源を切っても以前のレベルでプレイ続行可能。

★ストーミーガンナー2は、レベルに応じて10種類のオプション・ウェポンを装備(1人プレイ時においても、すべてのオプション・ウェポンが装備可能)。さらに縦合体、横合体でオプション・ウェポンがパワーアップ。

★MSX2+の持つ自然画モード(19,268色表示)に対応した、リアルで美しいタイトル・イラスト。

★オープニング、エンディングはもちろんのこと、各所に散りばめられたアニメーション・デモがゲームの雰囲気を盛り上げる。

★♪MSX-MUSIC(FM音源)対応のBGMは全部で10曲。もちろん内蔵PSGにも対応。

★キーボード、ジョイスティックどちらにも対応。

♪MSX MUSIC対応　S-RAM対応　2DD



© 1988 T&E SOFT/MATSUSHITA

MSX2+ (RAM64K以上 VRAM128K以上) 専用
3.5″2DD・2枚組…¥6,800

開発・発売/(株)ティーアンドイーソフト
販売元/松下電器産業株式会社 パナソフトセンター
MSX2+ is a trademark of ASCII corp.

STAFF募集中!! パソコンゲームを自分の手で作りたい人間集合!
●プログラマー ●グラフィックデザイナー
●サウンドクリエーターが人手不足なのだ。

まずは、下記のお電話にて。(担当:河津)
☎名古屋(052)773-7770



全編アニメーション!!
動く!
MOVING
好評発売中!!
●PC-8801mkIISR以上(2ドライブ専用)5" 2D・5枚組
●FM77AVシリーズ(2ドライブ専用)3.5" 2D・5枚組
●MSX2(RAM64K以上 VRAM128K以上)3.5" 2DD・3枚組
●X1turboシリーズ(2ドライブ専用)5" 2D・5枚組
近日発売予定!
●PC-9801VM/VX/RX, PC-286V・5" 2HD・2枚組
●PC-9801UV/UX, PC-286U・3.5" 2HD・2枚組
各機種 ¥8,800
S.F. ANIMATION ADVENTURE GAME ——【サイオブレード】
PSY-O-BLADE
© 1988 T&E SOFT
★T&E SOFTの最新情報がイッパイ!! テレフォンサービス ☎052-776-8500
表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です 当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください
レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます

熱血柔道



目指せ、国民栄誉賞！

つらく厳しい修行の毎日！
柔の道もゲームから！

★「はじめ」「いっぽん」「わざあり」など審判のかけ声を音声合成！
★「背負い投げ」「大外がり」「内股」「巴投げ」のほか、「けさがため」「横四方」の寝技など、豊富な技！
★FM音源対応で、高音質な音楽を楽しむことも可能！
★オリンピックで優勝すると、いつみアナとやましなサンのポニースポーツニュースが流れ、優勝シーンをVTRで再現！
★自分でプレイせずに監督の立場でゲームする「AUTO(監督)モード」付！
★2人対戦プレイ可能！

女の子を1人含む4人のキャラクターから1人を選び、柔道世界一を目指せ！
まずは、山上道場に入門し修行を積む。実力がついてきたら昇段試験を受け、町内大会に挑戦だ。実績を上げればいつかオリンピックにだって出場できるぞ！大型キャラクターのスムーズなアニメーション、豊富な技、音声合成、FM音源対応で興奮度バツグン！

3月21日発売予定
2メガROM MSX2 MEGA ROM（要VRAM128KB以上）
¥6,800 R68Y5118

お詫び
12月発売予定のUltima IのPC8801SR版、X-1版、MSX2版の発売が遅れていましたが、3月3日に発売が決定いたしました。
ご迷惑をおかけしましたことをお詫び申し上げます。

プレゼントキャンペーンのお知らせ

このページに載っている「熱血柔道」「マラヤの秘宝」「テストドライブ」をお買い上げの方の中から抽選で1000名様にポニカ・オリジナル・テレカをさし上げます。
詳しくは、店頭のチラシ等をご覧ください。

ポニーキャニオン ショッピングクラブ通信販売のご案内及びお申込み方法

■ご希望の①ソフト名②機種名③メディアの種類を必ずご記入の上商品代金に送料300円をそえて 現金書留 又は 郵便振替 にて右記宛お申し込み下さい

現金書留の場合
ご覧の雑誌名、及び住所、郵便番号、氏名、年令、電話番号をフリガナ付きで必ずご記入の上お申込み下さい

郵便振替の場合
お近くの郵便局備え付けの振替用紙通信欄に、雑誌名、住所、郵便番号、氏名(フリガナ)、年令(フリガナ)、電話番号をご記入の上、口座No.東京9-108152ポニーキャニオンショッピングクラブ宛までお申込み下さい
※お届けは約10日間程(未発売のものは発売後10日間程)お待ち下さい クロネコヤマト便でお届けします 送料無料です

※お願い：商品の性格上、配送時の破損及び、誤発送以外は、開封後の返品、交換はご容赦下さい

ポニーキャニオン ショッピングクラブ
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5



ハラハラ、ドキドキが、ノン・ストップ！

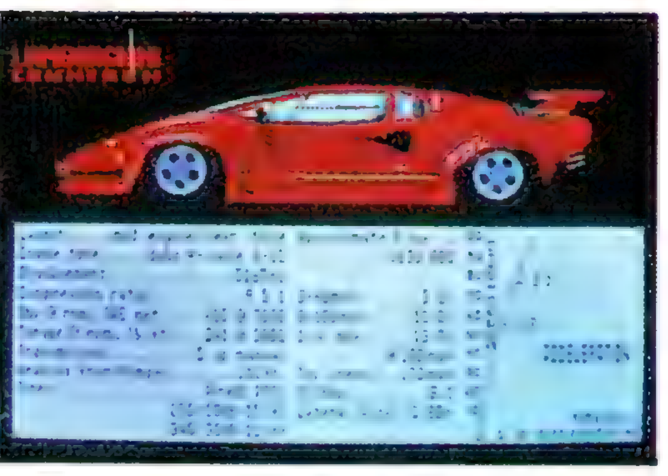
東南アジアの奥深く、秘境マラヤ地方に伝わる伝説の秘宝を求めて、キミはインディー・ジョーンズ顔負けの大冒険を始める！
町、迷路のような道、危険な生物や魔物が待ち伏せる洞窟。人々から得た情報をたよりに、伝説の秘宝を見つけ出せ！
謎解き、魔物との戦い、アイテム集めといったオモシロ要素を満載した、楽しくてスリルあふれるアクション・アドベンチャー・ゲーム！



マラヤの秘宝

3月21日発売予定 1メガROM MSX2 (要VRAM128KB以上)
¥5,800 R58Y5115

TEST DRIVE
テストドライブ





アメリカで大人気のスーパーカー・ドライビング・ゲーム！車は「ランボルギーニ・カウンタック」「フェラーリ・テスタロッサ」などの名車5台から好きなものを選べる。山のふもとからスタートして、頂上のディーラー・ショップを目指せ！
コースはカーブが連続する超難関。しかもコンボイ・トラックやリムジンといった対向車、戦いを挑んでくるスポーツカー、パトカーまで現れて大混戦！
美しいグラフィックとリアルな操作性。これはアクションを越えたリアル・シミュレーション！



写真協力・カーグラフィック

3月21日発売予定
PC-9801M/VM/VX/RX 5"2HD F68F5404 ¥6,800
UV/UX/CV 3.5"2HD L68F5404 ¥6,800
PC-8801mkII SR以降 5"2D M68R5404 ¥6,800

Licensed from ACCOLADE The best in entertainment software.

MSXはアスキーの商標です。 メガROMは1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

販売元／株式会社ポニーキャニオン販売
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 PONYCA事業部 ☎03-221-3161
札幌支店／011-232-5151 仙台支店／022-261-1741 東京支店／03-221-3271 名古屋支店／052-562-0111
大阪支店／06-541-1971 広島支店／082-243-2915 福岡支店／092-751-9635 ニッパンポニー／03-222-1431
PONY CANYON
PONY CANYON INC.


X68000版
5" 2HD 7枚組
9,800円 近日発売!!
再来,ハルマゲドン・ショック!
●お求めは、お近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は、使用機種名を明記の上、現金書留で直接当社へお申込み下さい。送料は当社負担となります。
ブレイングレイサービス・テレホン
東京 03(230)0664


LAST ARMAGEDDON
ラスト・ハルマゲドン
株式会社ブレイングレイ
〒102 東京都千代田区飯田橋1-6-7 九段NIビル Tel.03-264-3039

LASER SOFT

新日本レーザーソフトは、時代の最先端メモリーである話題のCD-ROM、CDI用の各種ソフト(ゲーム含む)の企画・開発を行う会社です。できたての会社ですが、CD-ROMの将来性を知っている貴方!!
「一緒に会社の創業を行いませんか?」

新日本レーザーソフト株式会社

東京都新宿区下宮北町2-18グランドメゾン飯田橋209 TEL.(03)235-9088

募集

PROGRAMMER
GAME DESIGNER

本当にやる気のある貴方
今の職場に嫌気がさしている貴方
自分の能力に自信のある貴方
自分の創りたいものを創造したい貴方
自分の個性を生かしたいという貴方
センスある感性を持っている貴方
クリエイターとしての誇りを持っている貴方
富と栄光を手にしたい貴方
誰よりも仕事をこなしている貴方
報われない思いをしている貴方
絶対に己の夢をすてることのない貴方
そんな貴方を私たちは待っています。

創立以来20本以上ものパソコンゲームを制作している、ゲームソフト界ではお馴染みの日本テレネット。最近ではゲームミュージックのCDが発売されたり、ソフトにCDをパッキングする等、革新的活動も目ざましい。
さらに革新するために君の力を求む!

東京都新宿区東五軒町1-9片岡ビル
TEL.(03)268-1159

RENO
Renovation Game
株式会社日本テレネット

募集要項

職　種:①プログラマー②ゲームデザイナー③CGイラストレイター④サウンドクリエイター⑤営業⑥開発管理職候補生
月　給:①20万以上(出来高100万以上)②⑤20万以上③④18万以上⑥30万以上(経験により考慮)
＊①〜④アルバイト可/時給800円以上
資　格:18歳以上の経験者。性別、学歴不問
時　間:10:00〜18:00＊残業あり
休　暇:年末年始(9日間)、夏季(1週間)、特別、慶弔、有給
待　遇:昇年1以上、賞年2、交通費全額支給、社会保険完備、財形、社内旅行、住宅
応　募:電話連絡の上、履歴書、経歴書、作品をご持参下さい。
受　付:㈱日本テレネット/(03)268-1159/担当:三浦

2社同時募集

絶賛発売中
PC-98
(5"2DD・5"2HD・3.5"2HD)
各¥9,800

CD &DISK
▶このマークの付いている商品は
コンパクトディスク付きです

創立5周年記念

DEATH BRINGER
デスブリンガー



PC-88VA

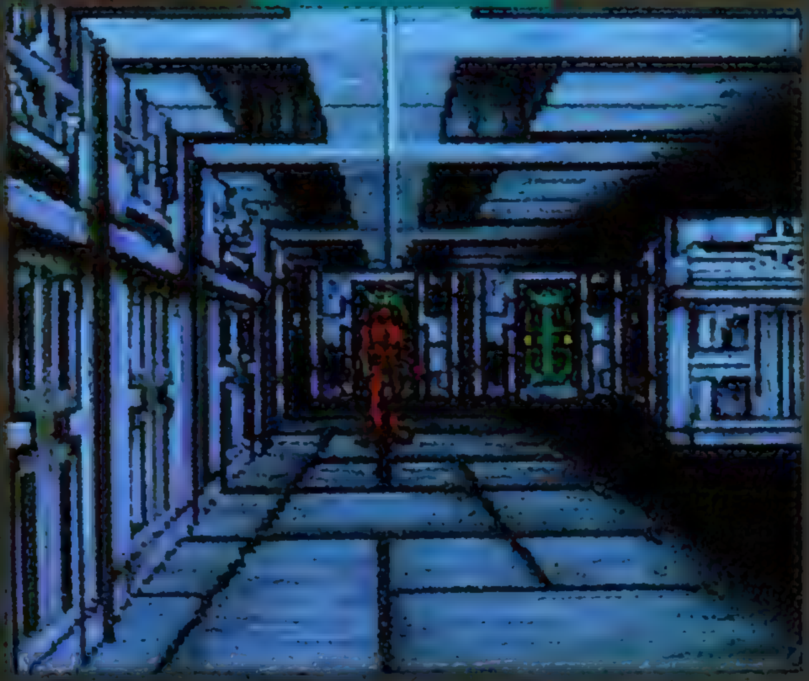

奥行きを表現する多重背景処理。


風系魔法、電撃の呪文を唱えた。


キャラクターデザイン＆アニメーション指導・越智一裕

・
絶賛発売中
・
5"2HD・3枚組
¥9,800

X-68000


スクロール感覚の拡大縮少表示。


火系魔法、爆燃の呪文を唱えた。


ハード機能を活用したオリジナル・グラフィックス。

3月10日
発売
5"2HD・3枚組
¥9,800

X-68000 PC-88VA 真RPGここに完結！

■■■■遠くから敵を表示する3D型RPG。■キャラクターの位置関係を重視したSLG型戦闘モード。■技能ごとに成長する新レベルアップ・システム。■キャラクターの個性を形成する膨大なパラメータ。■サンプリングによりリアルなBGMとしゃべりを実現。(X-68000のみ) ■■■■■


作品■CDシングル付き!
XZRII
エグザイル
■スピーディ&スムーズ、グレードアップした操作性。
■多発、綿密な視覚的イベント。
■全世界をのみ込む衝撃的シナリオ。
■広大な世界を表現するデーター量アップ。
■必見、背景アニメーション。
■個々ルーチン対応の多彩なボスキャラ。
■洗練、過激なドラッグ&マギック。
絶賛発売中
アクションシーン。
マンハッタンの地下鉄。
RPGシーン。
高野山の雪景色。
伊豆鬼ヶ島の牢獄。
炸裂するマギックに注目!
PC-88SR 5"2D
PC-98 5"2HD 5"2DD 3.5"2DD
MSX2 3.5"2DD
各¥8,800
XZR
エグザイル
破戒の偶像
絶賛発売中
各¥8,800
PC-88SR 5"2D
PC-98 5"2HD・5"2DD・3.5"2DD
X-1turbo 5"2D
MSX2 3.5"2DD
RENO
Renovation Game
株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03-268-1159
ユーザー・ホットライン:(03)・268・1268 (045)・784・2800

「時代の到来…」



DRAGON（ドラゴン）

■発売中
PC-8801SR 以降
MZ-2500

■近日発売!!
X68000　X1 turbo

■開発中
PC-9801　MSX2

整然と並べられた麻雀牌。これをルールに従って全くひっくり返してやれば良いのだが…。人生そんなに甘くない!?完成すればアニメーション画面が!



コンピュータシステム・ソフトウェア企画制作
株式会社　ロ　グ
〒110 東京都台東区台東2-4-3松本ビル4F ☎03-837-2595

コンピュータゲーム史上、最強の将棋ソフト

森田将棋II

さらにパワーアップで3月発売決定！



これが森田将棋IIの最強の特長だ！

●さらに高度になった思考ルーチン●ぐっと短縮された思考時間●なんと！前作の最強のレベル3よりも、IIのレベル1の方が強い!!●プルダウンメニュー方式でユーザーフレンドリーさをました機能性、洗練さをましたグラフィックデザイン●コンピュータと対戦中（思考中）でも中断ができる！今まで不可能だった機能をクリア!!●盤面の上下反転可能●オプションの「5五将棋」であなた自身の「定跡」をつくれる「定跡編集」「入力」機能登載●コマのデザインをつくれる「書体編集」機能でお気に入りのコマで対戦だ●「パソコン通信」対戦可能●マウス完全対応●ここでは紹介できない機能がまだたくさん!!とにかくあなた自信の手で豊富な機能とすばらしい思考ルーチンを実感して下さい。



対応機種●98シリーズVM以降

販売元 Konica コニカエニックス株式会社

発行元 ENIX 株式会社 エニックス

〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL03-366-4345



ANGELUS

アンジェラス〜悪魔の福音〜

ペルーで… 日本で… そしてロンドンでも…!?
世界各地で突然発生した謎の奇病。
その原因をつきとめるべく記者ブライアンは調査を開始する。
すべての現象が同一線上で結びついた時、
そこにはさらに恐しい極限の事実が存在していた。

絶賛発売中！

■PC-8801FA/MA■PC-88VA■PC-8801FH/MH/FE/MA2■PC-8801mkIISR/TR/MR/FR
V2モード2ドライブ専用・ステレオFM音源（サウンドボードII）対応
5インチディスク4枚組　¥8,200

キャラクターデザイン 土器手 司　シナリオ 伊藤慶子　音楽 すぎやまこういち
音楽効果 田口泰宏　プログラム Broken Heart　デジタイズ・グラフィック 大田 貴
進行 宮島 靖

ネオ・オカルト・AVG!

争いや、闘いのない 平和な時代の物語――シオンとリサリサの伝説

はるか彼方のグリフォン城めざし冒険の旅立ちだ！

■イベントの連続！ さあシオン（君）のうでの見せどころだ！
■マップの広さは約400画面。登場人物100人以上！
■随所に登場するフルグラフィックで物語は最高頂！

ストーリー

森の都「カーズ」の中には城があり、このファラール国の王であるカイザー王が住んでいる。16年前、国王には娘が生まれ「リーザ姫」と名づけられたが、10才の時重い病にかかり、手厚い看護にもかかわらず亡くなってしまった。その後、長い間王位を継ぐ子供ができなかったが、リーザ姫が亡くなって6年たった今、お妃様はお腹の中にお子様を身ごもっている。

ある日、カイザー王は占いおばばサイアを呼んで自分の王位を継ぐ者は、確かにお妃様のお腹の中にいる子なのかをうらなわせた。しかし、おばばの水晶玉に映しだされたのはこれから生まれてくる子ではなく、テップル村に住む「シオン」という少年だった。いつもは心優しい国王ではあるが、生まれてくる子供をふびんに思い「シオンさえいなければ」という思いがわいてきた。

シオンはテップル村で優しいお母さんとふたりで羊を飼って生活していた。村にはタルトという幼なじみやリサリサというガールフレンドもいる。その日、シオンはいつもの様に仕事からもどってみると、家にはお城からの使いが待っていた。

The Old Village Story

オールド・ヴィレッジ・ストーリー



売中

■PC-8801FE/MA2、PC-8801FA/MA、PC-88VA/2/3
PC-8801FH/MH、PC-8801mkII SR/TR/MR/FR
V2モード・2ドライブ専用・ステレオFM音源（サウンドボードII）対応 5インチディスク版4枚組 定価 8,200円

■PC-9801VX/VM/RA/RX サウンドボード対応
5インチディスク2HD版2枚組 定価 8,200円
■PC-9801UV/UX サウンドボード対応
3.5インチディスク2HD版2枚組 定価 8,200円

●PC-98シリーズでは、384K以上のメモリが必要です
●NEC純正MS-DOS(Ver2.11以上)システムディスクが必要です
◆制作 ジェイ・エル・システム㈱内アトロシアス
㈱エニックス

AVGの新しいカタチ・リアルタイムファンタジーストーリーゲーム！

MSX2版、近日発売!!

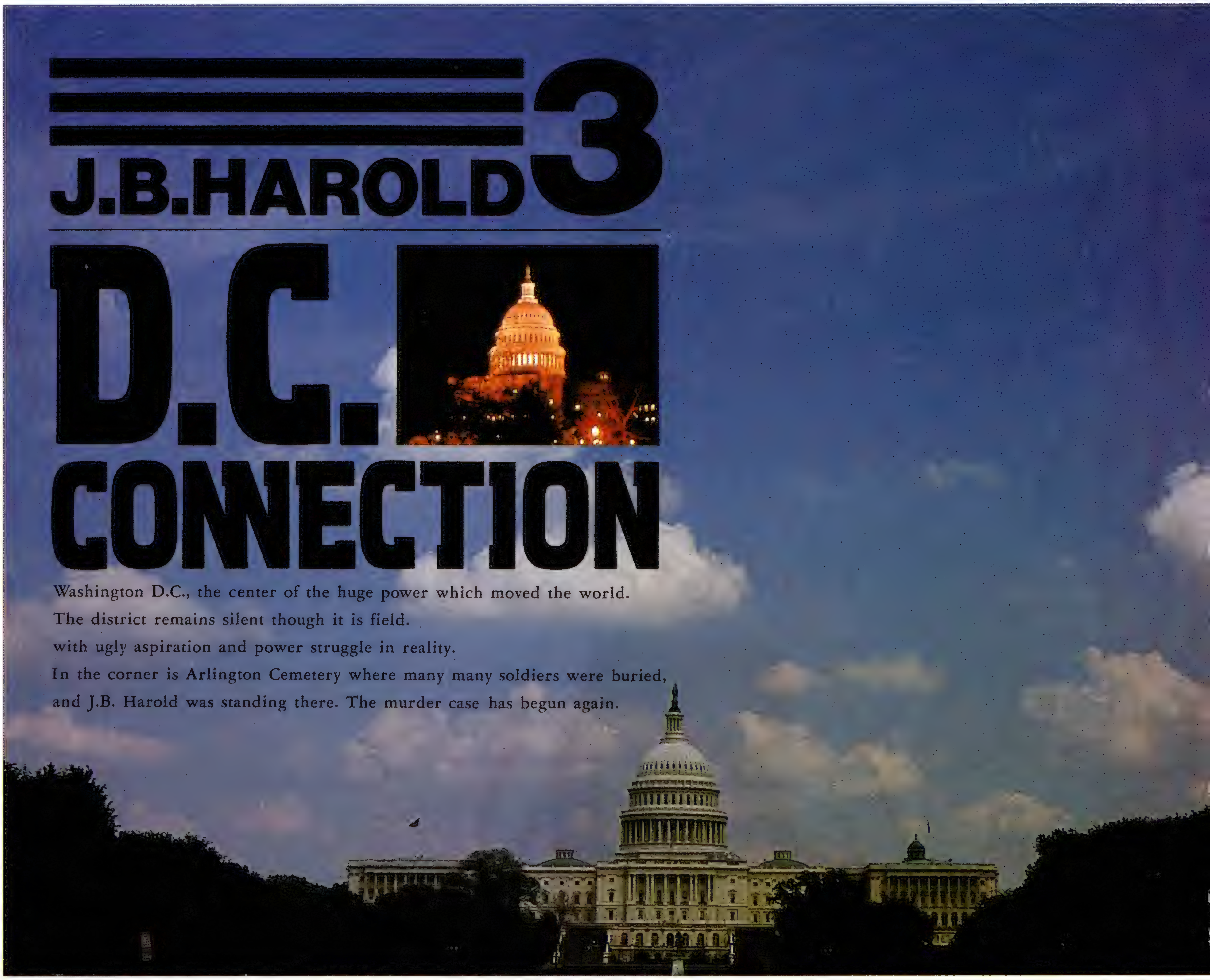
PC-9801シリーズ FM77AVシリーズ
発売に向け順調に開発中――。



販売元 Konica コニカエニックス株式会社

発行元 ENIX 株式会社 エニックス

〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL03-366-4345



あゝ、ワシントン

世界を動かす巨大な"力"の中枢、ワシントンD.C.。
限りない権力と野望が渦巻くその素顔とは裏腹に、街はひたすら、静かな表情をたたえている。
その一角、数々の英雄たちが眠るアーリントン墓地に一人たたずむ、
J.B.ハロルドの姿があった。————ふたたび事件は始まっていた。
ケネディの墓の前で射殺体となって発見されたリバティタウン警察署長、ウォルター・エドワーズ。
犯人として逮捕された、その息子・フレデリック。そして、失われた連邦警察の秘密捜査書類——。
リバティタウン警察を巻き込んだスキャンダラスな事件の謎を追う彼の胸には、
この街で過ごした青春への複雑な思いが交錯していた…。

首都・ワシントンを舞台におくる待望のシリーズ第三弾、ついに登場！

J.B.ハロルド事件簿#3 **D.C.コネクション**

愛と死の迷路



愛と死の迷路

3月下旬発売予定●PC-9800シリーズより

1920 SERIES

琥珀色の遺言

藤堂龍之介探偵日記　西洋骨牌連続殺人事件

悲劇と呼ぶには、美しすぎる。

富豪の貿易商・影谷恍太郎が、邸宅の中庭で毒殺された。遺された莫大な遺産をめぐって揺れる影谷家の人々。しかし、遺言として残されたのは数枚の謎めいた西洋骨牌(かるた)だけだった。私立探偵・藤堂龍之介は秘密裏の捜査を依頼され、疑惑と不信の深い霧に包まれた影谷家の住む琥珀館に乗り込んだ。が、その彼をあざ笑うかのように、ふたたび新たな殺人が起こる———。リバーヒルソフトが贈るアドベンチャーミステリー〈1920シリーズ〉第一弾、好評発売中。

全機種好評発売中

MSX2 MSX2+ S-RAM対応

◉3.5″-2DD(3枚組)
◉MSX2+対応 自然画の「ミステリーシアター」ディスク
◉FM音源対応(全14曲)
◉漢字ROMが必要です。

■PC-8801SR以降 ●5″-2D(4枚組)
■PC-9801シリーズ
●5″-2HD(2枚組), 5″-2DD(3枚組), 3.5″-2HD(2枚組)
■FM-77AVシリーズ ●5″-2D(4枚組)
■X1turboシリーズ ●5″-2D(4枚組)
■X68000 ●5″-2HD(2枚組)



定価 9,800円(藤堂龍之介探偵手帳付)

J.B.ハロルド事件簿#1

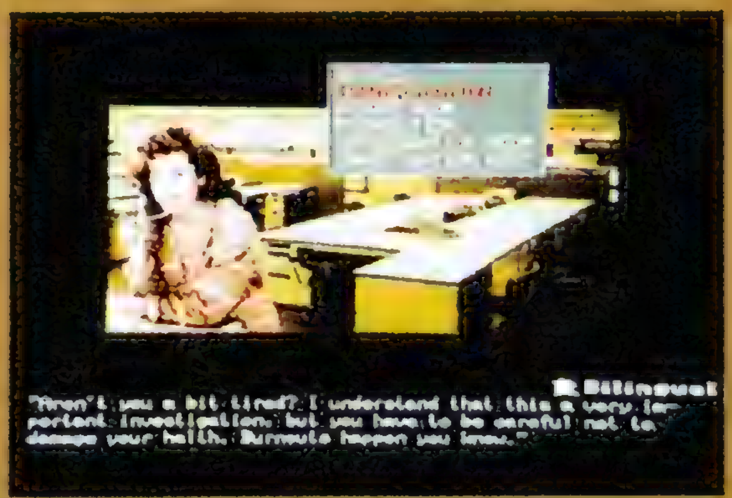
マーダークラブDX

X68000が、J.B.の歴史を変えた。

若き実業家ビル・ロビンズが、何者かの手で殺害された。謎に包まれた状況、そして疑惑に満ちた容疑者たち。真相を追う刑事J.B.ハロルドの前に浮かび上がる、二十年前の迷宮入り事件の謎とは何か。——J.B.シリーズの原点とも言うべき、あの不朽の名作“殺人倶楽部”が、いま鮮やかに生まれ変わった。映画のシーンを思わせる美しいグラフィック、動き、サウンドに彩られて、刑事J.B.ハロルドが華麗に再デビュー。X68000専用バージョン〈殺人倶楽部DX〉ついに登場!

■X68000専用
■5″-2HD(3枚組)
●マウス専用、スクロールマップ移動システム
●CD収録の6曲を含むBGM
●英語、日本語対応2モードのバイリンガルシステム

定価 7,800円





Hope Springs Eternal With



(ミッド・ガルツ)



PC-98Vシリーズ版 ￥9800 好評発売中
5' 2HD版ディスク4枚組 3.5' 2HD版ディスク4枚組
要RAM384K以上 FM音源対応・ジョイスティック対応・PC286対応
※純正内蔵ディスクドライブ以外での動作は保証しかねます。
MSX2+、X68000版も開発決定!!



SFS
SACRED FANTASY SERIES

セイクリッド・ファンタジー・シリーズ

セイクリッド・ファンタジー・シリーズ
捏造された真実を見てはならない。
世界の総てを形成したのは何者の意匠によるのか。
時代の流れは、神の意志の集成であるのか。
神々こそ偉大であれ。
しかし、人の力をこそ信じたい。
そして、この世界に神があることを知れ。
人と世界に依るべき真の姿が見えるか。
壮大なる叙事詩。新たなる時代の叫びを聞け。

PC-88 Side A(前編) ¥7800 好評発売中 R/H/A/E対応版(5'2D5枚組)
PC-88 Side B(後編) ¥7800 近日発売! R/H/A/E対応版(5'2D5枚組)
PC-88 Dual Side ¥12800 近日発売!
MR/MH/MA/VA対応版(5'2HD5枚組)

※純正内蔵ディスクドライブ以外での動作は保証しかねます。

My Dear Friends…



※通信販売ご希望の方は、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留にてお申込ください。(送料無料)
※当社は当社が著作権を有する本ソフトウェアのレンタル行為、及び複製行為について、これを一切許可しておりません。もし違反した場合は懲役または罰金が課せられます。

ゲーマーズ・ホット・アクセス TEL03(5273)4795

Game Creative Staff
WOLF TEAM

株式会社ウルフ・チーム 〒162 東京都新宿区馬場下町61 RK早稲田ビル5F

すべては、6角形のマス目から始まった。

'85年11月に発売された「現代大戦略」から3年余。
最新作「スーパー大戦略98/68K」まで全20タイトルを数える
大戦略シリーズは、シミュレーションゲームのひとつの流れを確立しました。
そして'89年。システムソフトは、シミュレーションゲームの
新たなる次元を求めて、すでに始動しています。
来るべき次の時代へ、名作の系譜は受け継がれていきます。



商品のお申し込みおよび発売日に関するお問い合わせは…
営業部専用電話 092-752-5262
第2・第3土曜日、日曜日、祝祭日は営業いたしておりません。

商品に関する技術的なお問い合わせは…
ユーザーサポート専用電話 092-752-5278
月〜金 9:00〜12:00 13:00〜17:00(祝祭日を除く)


Ready?
「大戦略Ⅱ」から２年。偉大なる戦略家たちの野望は、
ひとつの場所にとどまることを知らない。
そして今、シミュレーションゲームは、
新たなる境地に足を踏み入れようとしている。
いまだ誰も見たことのない、未知の次元へと。
大戦略Ⅲ
グレート コマンダー
PC-9800シリーズ開発中
※撮影協力：㈱長谷川製作所


勇気なんか、意味がない。

（誰よりも強い、どこにも負けない。そんなことが必要な戦いを、ボクは信じない）

はるか銀河系のかなた、地球人類とほぼ同じ進化をとげた人々がいた。太陽系マグダリア、第７惑星。世界大戦を終えたばかりのこの星は、今、自治権をめぐる内戦に、多くの国々が燃えさかっていた。ここバッカス半島も、世界大戦敗戦国〝ポネス帝国〟の植民地支配の悪夢から目醒めるべく、南北に分かれての戦いが国土をおおっている。熾烈をきわめるその戦いは、それぞれの後盾となった大国の、新兵器実験場と化していた。哀しい代理戦争が、いつ果てるともなく続く……。この戦いに終止符をうち、歴史を形づくるもの、それはあなたの知力と指導力。果して、戦争終結の日はやって来るのか！



●用意されたシナリオは8章。次々にこなしながら歴史を作りあげる〝トータルキャンペーン〟システム。●個人で、そして部下を従えながら、戦いの成功があなたを歴戦の勇士に変えていく。●リアルでメカニカルな新兵器を使っての、ドラマチックな展開。●6方向スクロールヘクスマップを導入。戦闘の広がりと大局的視野を実現して、迫力満点の臨場感！●勝つことがゲーム進行の鍵とはならない、意外性にあふれた内容。

It's New

対応機種 ●PC-9801〈Ram256K以上の機種〉●PC-8801mkⅡSR以降〈V2モード使用可能機種〉●X68000 の人気3機種にフル対応！

ドラマチック・シミュレーションゲーム

ライトニングバッカス
THE KNIGHT OF IRON

X68000版 ¥9,800 3月下旬発売！

PC-9801版 ¥8,200 3月下旬発売！

PC-8801版 ¥7,800 好評発売中！

YOUKING メサイヤ MASIYA

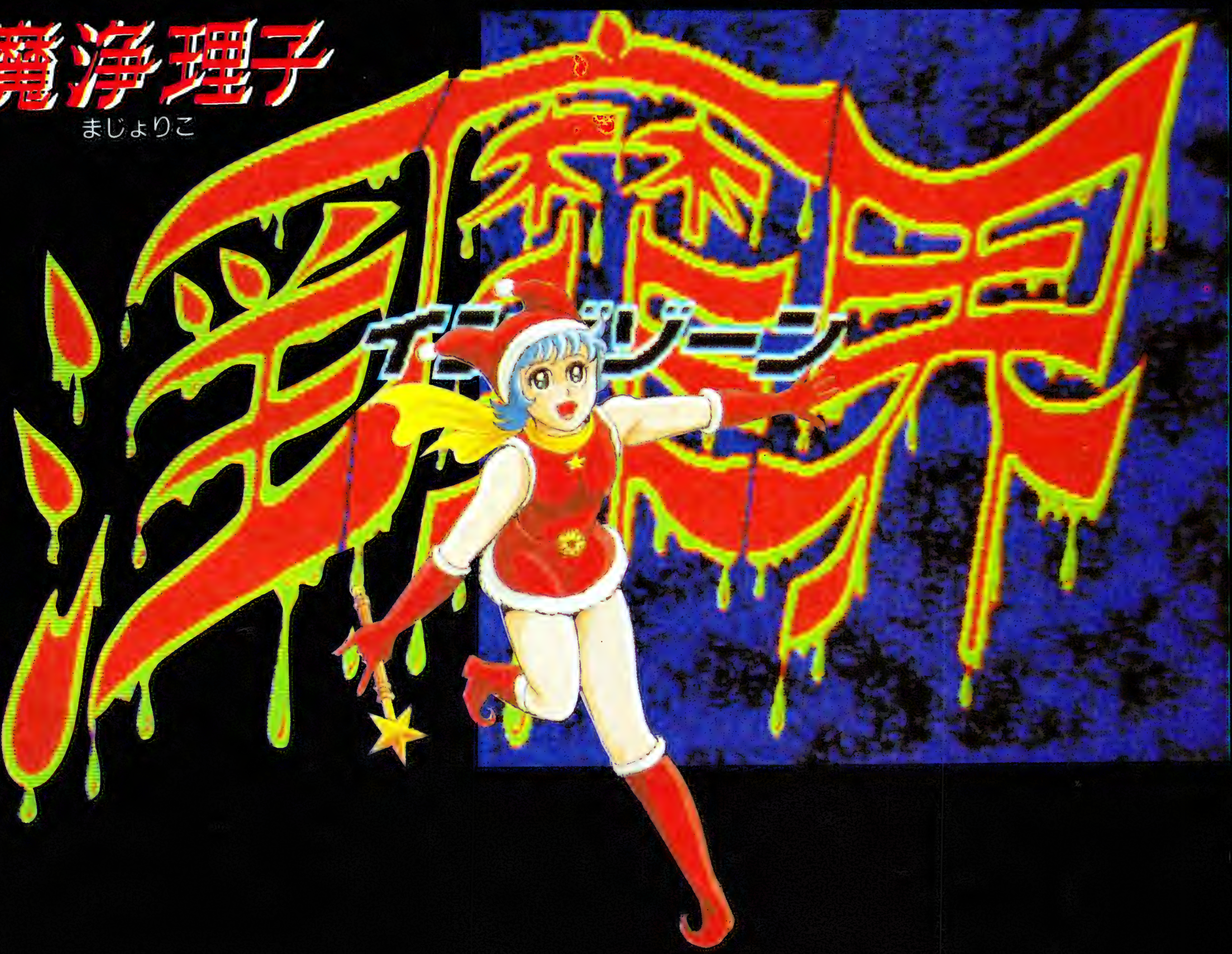
NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL 03-486-6311(代表)
お問い合わせはソフトウェア プロダクト部(直通)03-486-6588 (受付時間)9時～18時

NATSUME

スーパーアクションゲーム・マジョリコ

魔浄理子

まじょりこ





とってあき！魔女パワー

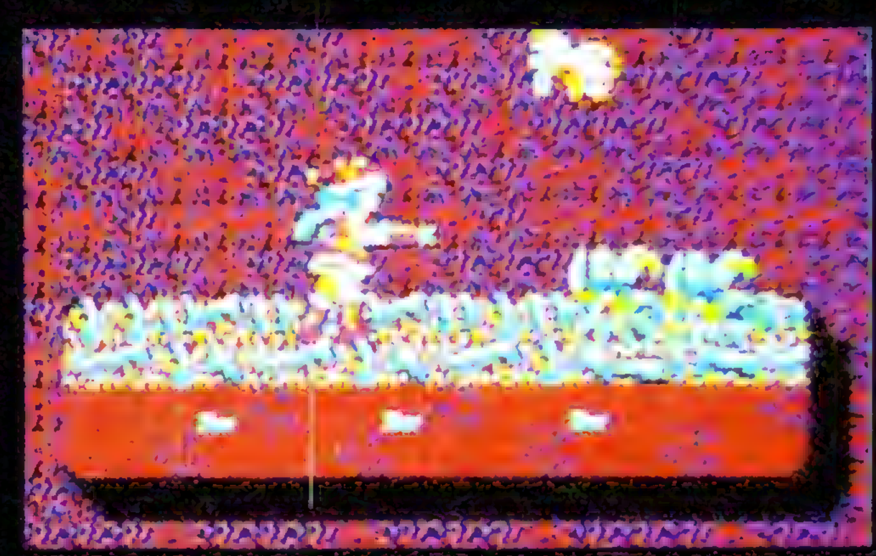
親友サワンサが、過去から蘇った悪魔イヤラシーザーに連れさられた。助けようにも、迷路や敵がマジョリコの行手をはばむ。無事サワンサを救出するためには数々の魔法とアイテムが必要だ。さあ！出発はもう近いぞっ！



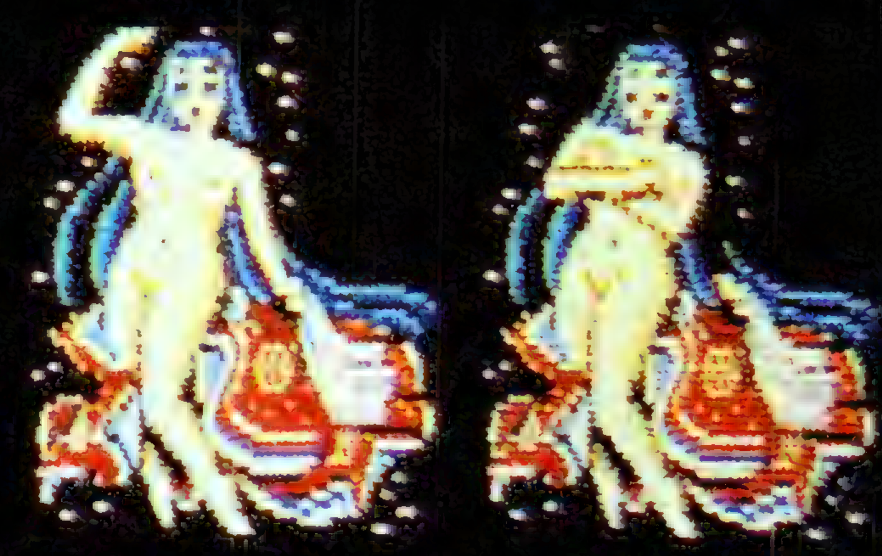
ザコキャラもちゃんと退治！



ウグッ……



エイッ！エイッ！



やったあー！

3月発売!

PC8801SR以降5D5枚組　¥8,800
PC9801シリーズ対応　¥9,800

画面は開発中のものです。

アクションアドベンチャー!!

三つ目がとおる

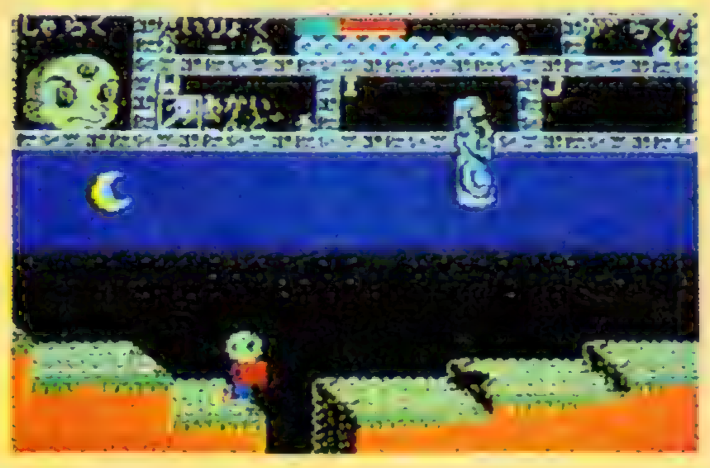
写楽保介の大冒険活劇也

全5ステージに渡る古代三っ目族の謎(なぞ)と不思議……。色々なアイテムや武器をそろえたら、和登(わと)さんを助けるんだっ!! **近日発売!!**

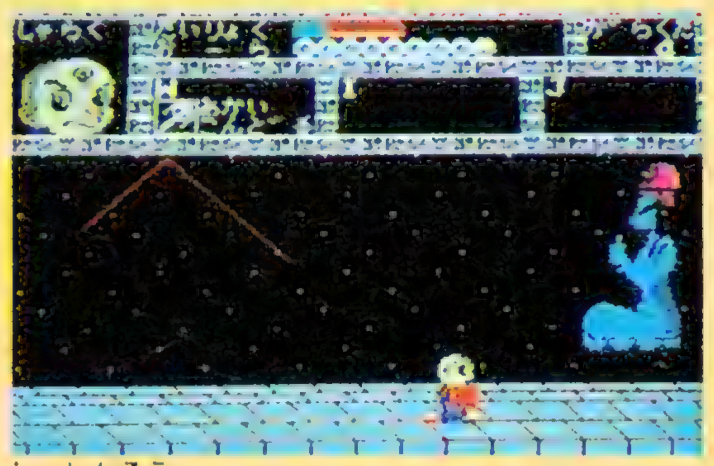




アドベンチャーシーンでしっかり情報収集(じょうほうしゅうしゅう)



第2ステージに待つイースター島のモアイ



邪神像(しゃしんぞう)は恐ろしいレーザー砲を放(はな)つ。

MSX 1メガROMカセット 価格**¥7,800**

MSXはアスキーの商標です。©1989ナツメ/手塚プロダクション





エジプト神話の
悲劇が生みだす、
感動のアクション アドベンチャー

発売中

ネクロポリス

——埋葬都市——

PC8801SRシリーズ 5"2D5枚組 価格**¥7,800**

©1988ナツメ

今すぐダイヤルしてね!

東京 03-207-7500
大阪 0720-68-2308

NATSUME
It's TECHNOSTASY. SINCE 1987

ナツメ(株) 〒162 新宿区喜久井町39 萩ビル ☎03-232-5251

※通信販売ご希望の方は、商品名をご記入のうえ上記住所へ現金書留でお申し込み下さい。画面は開発中のものです。


ARTDINK
PC-9800シリーズ
(VM/VX/UV/UX/CV/RA/RX)
●要2ドライブ ●要バスマウス
●要640KB ●5"2HD 3.5"2HD
●4枚組 ●FM音源対応
価格12,800円
X68000 4月7日発売
好評発売中
鉄脚の響き、世界を駆ける。
本格的鉄道シミュレーションゲーム
A列車で行こうII
PC-9800シリーズ
●5"2DD 5"2HD 3.5"2HD（3枚組）
2ドライブ必要
●必要メモリ384KB ●FM音源対応
X68000 ●5"2HD（3枚組
価格12,800円
「A列車で行こうII」新マップ、
好評直送中！
オーストラリア編・ナイル川編・シルクロード東方編・シルクロード西方編・東海道編と、さらに難易度高めた新マップ
劇的なドラマがあなたを待つ
（詳細は、新マップ乗車券をご覧ください）



ソフトプランの自信作
城シリーズ第2弾
西日本編
西国の覇者
「信玄」に比べてグーンとバージョンアップ
＊村上水軍の登場（野戦、攻城戦の他にあらたに海戦が加わる、海城7城）
＊2部構成（西日本の覇者になって中央の織田軍団と日本シリーズを行う 7試合）
＊シナリオ4種類（毛利、尼子、大内、村上でプレイ出来る）
＊多彩なパワーアップ（影武者、大砲、忍者の登場、トンネル地底合戦、外交、寝返り、音楽10曲など）
価格7,200円
近日登場
●武将108名、73城、地域（中国、九州、四国）、実力大名（毛利、尼子、大内、村上、大友、長曾我部）、武将要素（武、知、信、仁、勇、忠）
※画面写真は開発中のものです
■ご愛顧に応えてますます充実するシミュレーションゲームの数々《これからの予定・秦始皇帝・ロンメル戦車軍団》
信玄
■PC98シリーズ
価格7,800円
第三帝国
■PC98シリーズ
価格7,800円
■PC88SRシリーズ
価格6,800円
アマンザス
■PC98、PC88SRシリーズ
価格7,800円
項羽と劉邦
■PC98、PC88SRシリーズ
価格7,200円
SOFTWARE HOUSE SOFT PLAN
ソフトプラン株式会社
〒719-11 岡山県総社市中央2-6-36
TEL(08669)3-8686
通信販売ご希望の方は、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、現金書留、もしくは郵便振替（岡山6-33384）にてお申込み下さい。（送料無料）
グラフィックデザイナー募集中

アドベンチャーゲーム

めぞん一刻 完結篇

～さよなら、そして…～

©R. TAKAHASHI/SHOGAKUKAN・KITTY・FUJI TV

「めぞん一刻・完結篇」X68000は絶対欲しい!!

★あこがれの響子さんがADPCM音源で語りかけます。
★全グラフィックをX68000用に描き起こしました。
★シナリオもX68000用に再編集、よりスムーズなゲーム展開になりました。
★新挿入曲(BGM)が2曲も増えて全8曲になりました。

■新発売■

●X68000スペシャル…………… ¥9,800

■好評発売中■

●MSX2 3.5″ディスク版…………¥7,800
●MSX2 ROM版(4メガロム)……¥7,800

MSX2 S-RAM 対応 MSX MUSIC 対応FM音源

●FM77AVシリーズ……………………¥7,800
●PC-9801シリーズ……………………¥7,800
●PC-8801シリーズSR以降…………¥7,800
●X1シリーズ……………………………¥7,800

■バーコードナンバー■
●8801 5″2D:4988608 822537
●9801 5″2HD:4988608 821554, 5″2DD:4988608 821547
3.5″2DD:4988608 821448
●X1:4988608 823527
●MSX ROM:4988608 825804
DISK:4988608 825446
●FM77AV:4988608 824432
●X68000:4988608 826559





●テレカサイズステッカー(4枚)、オリジナルポストカード付
●結婚式御招待状スタイルのカラーマニュアル

アドベンチャーゲーム

What's Michael? ホワッツ マイケル

©小林まこと・講談社・テレビ東京・キティエンタープライズ

★豪華オールキャストでお送りします。
★マイケルが踊ります。アニメ処理はもちろん特殊画面処理でお見せします。
★ゲームの後もおまけのマイケル劇場でもう1度笑っていただけます!
★FM音源対応でBGMは「I Love Michael?」etc……。

■新発売■

●PC-8801シリーズSR以降…………¥7,800
●PC-9801シリーズ……………………¥7,800

FM音源対応

■バーコードナンバー■
●8801 5″2D:4988608 862533
●9801 5″2HD:4988608 861550, 3.5″2DD:4988608 861444

本格派 コミカル推理アドベンチャー



★元気にスタッフ募集中★
●ゲームデザイナー ●プログラマー(アセンブラが使える人) ●音楽スタッフ
※担当、和田までTELにてご連絡下さい。

最新ソフト情報が聞ける インフォメーションダイヤル 0593-53-3611

〈通信販売〉 送料サービス
通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の上、㈱マイクロキャビン通販部まで現金書留でお申し込み下さい。

STAC Software Technology & Communication

WE MAKE ADVENTURE SPIRIT.
マイクロキャビン®

株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

大公開。

MICRO PROSEは本当の面白さを追求する。

マイクロプローズは米国で誕生して以来、独自の開発コンセプトとアイテアで、ゲームソフトを企画・開発してまいりました。マイクロプローズのゲームは、単なるシミュレーションでなく、アクションゲームとしても楽しめ、無限の可能性と自分なりの世界観が広がります。

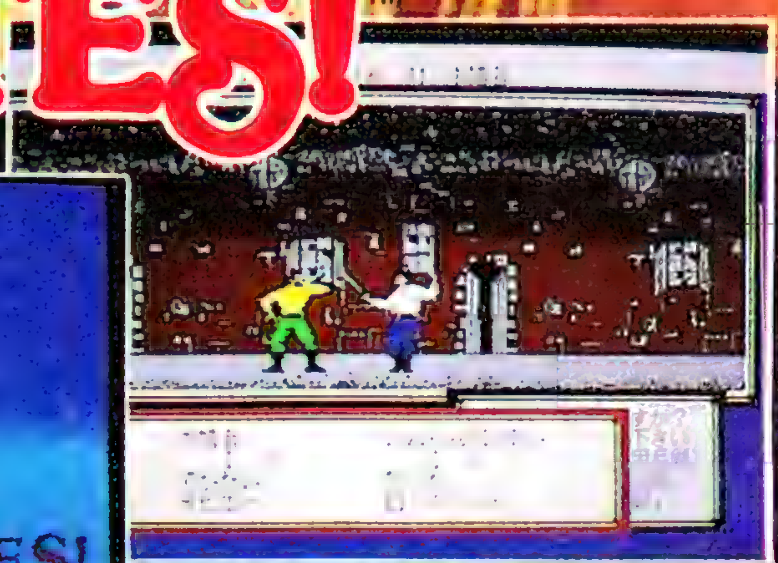




大航海。

Sid Meier's PIRATES!™





———17世紀のカリブ海は、勇敢な男を育てた。
“パイレーツ/”の世界に入りこんだ貴方は、スペインの大海原に自分の勇敢さと名声を見ることになるでしょう。その生活には、土地、財産、階級、知識、家族、恋愛、信頼と裏切り、健康、花嫁、そして何よりも勇敢な貴方自身が必要なのです。このゲームはマイクロプローズが日本の皆様にお届けするアクションシミュレーション、ストラテジー、そしてロールプレイングゲームを一緒に結めこんだ新しい経験です。 **2月10日発売　¥9,800**
PC-9801 VM2以降(5″2HD 2枚組)●PC-9801 UV2以降(3.5″2HD 2枚組)

MICRO PROSE™ SIMULATION • SOFTWARE

マイクロプローズジャパン株式会社 〒183 東京都府中市若松町1-3-28 TEL:0423(33)7781 FAX:0423(33)7783



かつてない迫力で展開する超高速シューティングゲーム
アンドロメダ銀河G型太陽を主星とする「スヌクラ星系」第五惑星「ティピタリ」は、平和政権のもとにめざましい発展を続けていた。ある日、自衛軍参謀長チザン・ベルネリのクーデターにより星系全域まで制圧される。政権交代後、高い税金に加えて徴兵制が施行され、平和に浸っていた人々は不安のるつぼへとつき落とされた。しかし軍事政権に立ち向かおうとする勇者達は再び平和を取り戻そうと密かに活動を開始した。そして、とある事件をきっかけに彼等の活動は一気に表面化する…
SCORE
LEFT 04
平和奪還は君の手腕にかかっている。
THE LEGEND OF RESISTANCE
リボルティーII
REVOLTY II
X1/X1turboシリーズ
5インチ2D 4枚組 ¥7,800
●要漢ROM ●要GRAM ●要2ドライブ ●ジョイスティック専用
発売中!!
●全X1シリーズで動作します。Turboシリーズや FM音源ボード搭載のX1ではCTCを使用した、より迫力のあるプレイが楽しめます。
●驚異的な高速2ドットスクロールを実現!
●FM音源8音+PSG3音+1ノイズをフルに活用したBGMと効果音。オリジナルBGMは全35曲以上。
●斬新なパワーアップ方式を採用。オプションパワーアップのその数は10種類以上!
●アニメーションを駆使して展開する壮大なストーリー。
風雅システム
〒939 富山市悪王寺67
TEL.0764-29-6791
(月～金13:00～17:00)
通信販売
通販ご希望の方は、機種名、住所、氏名、電話番号、個数を明記の上、現金書留もしくは郵便振替(口座No.金沢6-21893)にて「風雅システム」までお申し込み下さい。即日発送致します。(送料無料)

みなさんのおかげです!!

名作「カリオストロの城」でルパンとPC8801の劇的な出会いを演出した東宝シネファイル・ソフトライブラリーは、今年で発刊五周年を迎えます。
達也・南(タッチ)、勇作・かすみ(陽あたり良好!)、そしてもちろんルパン……。シネファイル・ソフトライブラリーの主役たちを心から愛して下さいました皆様に、特別の感謝をこめて最新作をお知らせします。
題して「ルパン3世 バビロンの黄金伝説」。記念の年を飾るにふさわしい、おなじみルパン・シリーズのアドベンチャー大作を、皆様の日頃のご愛顧にお応えして、五周年特別記念価格4900円でお届けします。
「シネファイル」=「映画のような」東宝のゲーム・ライブラリー。
4900円は、あなたと不二子の指定席のお値段です。



N.Y.マフィアのボス マルチアーノ バビロンの遺産をめぐり ルパンと対決!

敵か味方か!?気まぐれだからな〜 不二子ちゃんは…

謎のバーサマ ロゼッタ いったい何者なんだ?

ごぞんじ!! ルパンの天敵 銭形登場!

■適応機種 PC-8801 FA/MA/MA2
PC-88VA・PC-8801FH/MH
PC-8801mkII SR/FR/MR/TR

3月発売!

感謝をこめて 定価4,900円

資料請求券 OG-2



入魂の新作!二大ゲームへの挑戦。

今春発売! 価格7,800円

リングマスター・シリーズ第二弾 永遠なる想い(Forget you not, evermore)

RING MASTAR II

"リングマスターII～永遠なる想い"は、ゴドランタ大陸赤道よりの高原地帯

ムルソン大公国を舞台に展開します

シナリオ1でリングナイトに昇格した君は、密命を帯びてムルソン大公国を訪れる

その国であなたを待ち受けていたものは、一体何か……?

リングマスターI売れ行き好調につき

引続きさらにグレードアップしたリングマスターIIを贈ります

■シナリオ1よりグレードアップを!

前作よりゲームとしての完成度を高めました

より速く、より確実に、そしてより面白く!

ホビージャパンは自信をもってこのゲーム、「リングマスターII」をお勧めします

■キャラクターが連続して使える!

シナリオの連続性を高めるため

シナリオ1でプレイしたキャラクターをそのままシナリオ2でも使えるようにしました

もちろんシナリオ1をもっていない人でも、新たにキャラクターを作成することによって

このゲームだけで単独でプレイすることも可能です

■真実味あふれた会話を楽しもう!

RPGとしては初めて人工無脳を搭載

キーボードを通じてコンピューターと会話が楽しめる!

■精密な戦闘システム!

キャラクターの精神面、疲労度、左手の能力、武器、防具に対しての習熟度など緻密に

設定。しかしプレイは簡単そのもの

●対応機種PC9801シリーズVM以降(UV等の3.5インチ版も同時発売)

※要MS-DOS。メモリは640KB必要です

FM音源対応　価格7,800円

SFゲーム/銀河をこの手に(リーチ フォー ザ スターズ)

REACH FOR THE STARS

リーチ フォー ザ スターズは

銀河を舞台とする探検と植民と征服のゲームです

ゲームを通じて新しい星系を探査し

もっとも有望な惑星に植民しなければなりません

植民星は国防、研究開発、人口の扶養

工業発展に必要な資源を生み出してくれます

また、確実にせまりくるであろう異星人の脅威に

効果的に対処するための軍事的政策も展開せねばなりません

■銀河系を探査、開発せよ!

工業資源に富んだ惑星、人間の植民しやすい惑星、数々の星系を探査し

大恒星間帝国を建設せよ!

■最強の思考ルーチン!

様々な局面を想定した最強のコンピュータ思考ルーチン

コンピュータの支配する帝国を出し抜くのは君の戦略と戦術次第だ

■豊富なオプションルールとバリエーション

異星人の襲来、超新星、自然災害、さまざまな状況が楽しめ

慣れるにしたがって初級から上級まで3段階のルールで

新型航宙艦の開発、海兵隊の動員など多くの要素が導入される

■抜群のプレイアビリティー!

1人から4人まで遊べます

またマウス1つですべてのプレイができるすばらしい操作性

●対応機種　PC-9801VM以降

●メディア　5"-2HD、3.5"-2HD

※要MS-DOS。プレイにはバスマウスが必要です。

FM音源対応　価格9,800円

Hobby JAPAN

※ロールプレイングゲーム(R・P・G)はホビージャパンの登録商標です。

発売元・株式会社ホビージャパン

〒151 東京都渋谷区千駄ケ谷5-26-5☎03(354)9341(代)



新たなる挑戦。
HEADING: 2 11
Jet
サブロジックから「JET」
PC-9801版・AX版 新・登・場
「フライトシミュレーターII」で世界にその名を知られたサブロジック。そのサブロジックから、いままた新たにエキサイティングなアクションソフトが誕生。プロペラ単発機の操縦感を精密に再現する「フライトシミュレーターII」。それに続く新作「JET」は、スピード感と操作性がぐんと高くなった〝遊べる〟コンバットシミュレーターだ。空母を飛び立つ海軍機F-18ホーネット。空軍の高性能ジェット戦闘機F-16ファルコン。この両機を自在に操って、敵機ミグとの壮絶なドッグファイト。スリリングな対地攻撃ミッション。無事に任務を終えたあと、マッハ2のスピードで駆けぬけるその風景の美しさ。技と勇気だけが頼りの男の世界を、多彩な飛行モードと戦闘シナリオの組み合わせで限りなくリアルにシミュレート。新たなる挑戦。遊びをこえた感動が再びよみがえる。
定価 ¥9,800
さらに、世界各地のシーナリーディスクでマップ・データも充実！*
●西ヨーロッパ・ツアー：サブロジックの最新自信作。イギリス南部から北フランス、西ドイツ南部までをカバー。
●シーナリーディスク #7：ワシントンD.C.からケープ・カナベラルにいたるアメリカ東海岸のマップ・データ。
●サンフランシスコ S.D.：サンフランシスコ市街とベイ・エリアを高密度でカバー。
*FSII/JET共用。
資料請求・お問い合わせは、下記へ葉書かお電話で
subLOGIC™
サブロジック コンピュータ コーポレーション
日本支社 〒285 千葉県佐倉市宮前3-13-2 TEL.0434(86)7715

とことんレイ・トレソフト!カンタン

君は
もう買ったか
売れてるCG



★告知 学校教材用として
サイクロンを使ってみませんか?
サンプルソフトお分けします。
★アニメキット(5,000円)近日発売!

サイクロンは、レイ・トレソフトの常識です。

X68000

3Dレイ・トレーシング
CGツール **サイクロン68K**

58,000円

★Z'S STAFF(PRO68K)とそのままやりとりできます。

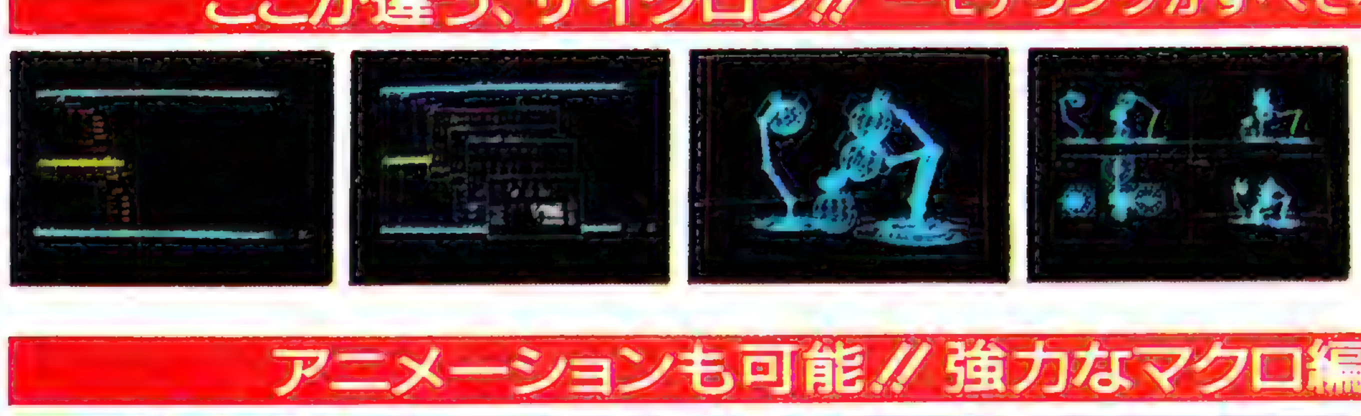
● 彩croneモデラー　● 彩croneレンダラー

X68000で気軽に3次元CGを楽しみたい方へ
※高機能アニメーションソフト開発中!
※各メーカーの周辺機器(アウトプット)へのインターフェースソフト完備。
　プレゼンテーションの世界が広がります。

■効能

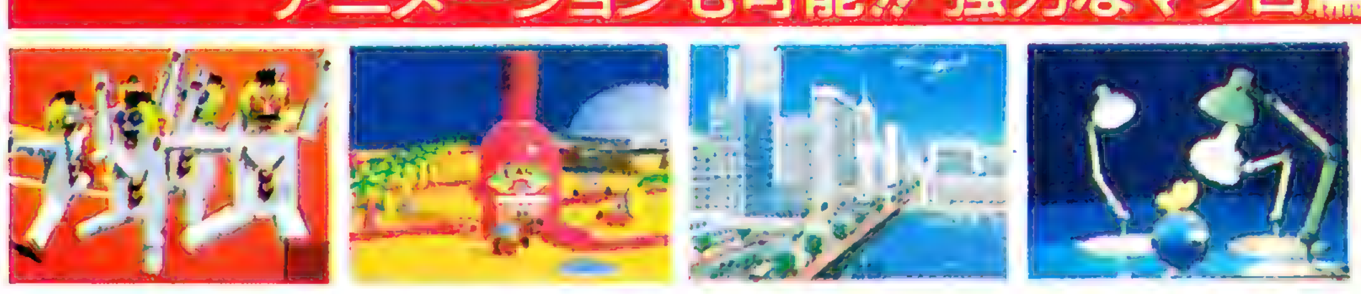
■建築デザイン/外観パース、室内パース、インテリア、エクステリア、室内レイアウト　■環境設計/都市景観シミュレーション、環境シミュレーション、　■グラフィックデザイン/ポスター、チラシ、ロゴタイプ、シンボルマーク、パッケージ　■広報/会社案内ビデオ、会議用スライド、教育ビデオ、プレゼンテーション・アニメ　■工業デザイン/商品開発、製品シミュレーション　■芸術/ビデオアートなど映像ビジネス全般に効果が有ります。

ここが違う、サイクロン!! ―モデリングがすべてを決める!―



● 他では考えられない簡単入力。
● ANS独自の階層構造型モデラーで、リスト記述はいっさい不要。
● 4面ワイヤーフレームでビジュアル形状確認。(3面図、パース図)
● サイクロンだけ!!　論理演算で(　)が使える。

アニメーションも可能!! 強力なマクロ編集機能



● 単体プリミティブの色・質感まとめて変更。
● 物体の配置変更自由自在。
● 結局部品が生きるライブラリー。

サイクロンの主な取扱い店

■北海道地区(札幌)
そうご電器YES5F
ツクモ札幌1号店

■東北地区(仙台)
電巧堂Dac東口店
庄司デンキコンピューター中央

■東京地区
石丸電気マイコンセンター
ツクモ7号店
ツクモNC店
ツクモ5号店
ラオックス本店
ラオックス中央店
ラオックスサウンド
ラオックスニューサウンド
ロケット本店
ロケット2号店
ロケット3号店
ロケット5号店
ミナミ電気館
ヤマギワソフトショップ
ヤマギワテクニカ
ラオックス新宿5F
CSK西口
サンゴーカメラ
西武池袋店
J&P渋谷店
ソフトクリエイト渋谷店
新橋パソコンセンター
J&P八王子そごう店
ソフトクリエイト聖蹟桜丘店
ムラウチ
ラオックス吉祥寺
J&P町田
ラオックス三鷹

■関東地区(神奈川)
ラオックス厚木
野島will
ソフトクリエイト横浜
IC WORLD TOTSUKA

■関東地区(茨・群・栃)
パソコンランド21前橋
パソコンランド21高崎

■東海地区
メルパ静岡
すみやパソコンランド
メルパ沼津
メルパ浜松店
浜松すみやパソコンランド

■名古屋地区
栄電社テクノ
マイコンテック

■大阪地区
J&Pメディアランド
J&Pビジネスランド
J&Pテクノランド
J&Pコスモランド
上新電機阪急三番街
マイコンショップCSK
ニノミヤパソコンランド難波
ニノミヤパソコンランド日本橋
ニノミヤパソコンランドえびす
ニノミヤパソコンランド駅前
ニノミヤエレランド

■近畿地区
J&P京都寺町
上新電機さんのみやいち番館
栄電社三宮Cスペース
J&P和歌山

■中国・四国地区
ダイイチパソコンシティ

■九州地区(福岡)
ベストマイコン福岡店
カホマイコンセンター

株式会社アンス・コンサルタンツ　九州本社/〒810 福岡市中央区平丘町68
phone. 092-522-6347　FAX 092-521-0400

まじゃべんちゃーII

全国おんせん麻雀

テクノポリスソフト TECHNOPOLIS SOFT

原画/ものた りぬ







温泉麻雀、不気味な響きを放つこの物体を解析してみよう。おおっ、何と女の子が20人もいるぞ！ 原作は、ものた りぬ先生らしい。新方式、パネルシステムを採用したマップ、イベントも盛りだくさんだ！ ききょうやも復活しているし、今年の冬は、コンピュータで、温泉気分だね。

予価 7,800円

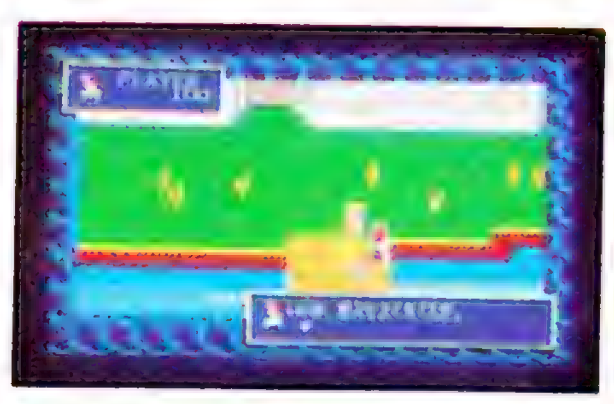
PC-8801SR以降及びPC-88VAシリーズ
PC-9801シリーズ

ONIONとY人でつくる、はちゃめちゃシミュレーション

おんなのこ けーさつたい

／ねぎ戦略

10人の女の子を部下にして、難事件をつぎつぎと解決！ フィールドを歩きまわって、モンスター達と戦うんだけど、けっこう本格シミュレーション！ Y人の描くイベントも盛りだくさんだし、アニメもするんだぜいっっ！





近日発売予定

PC-8801SR以降及びPC-88VAシリーズ

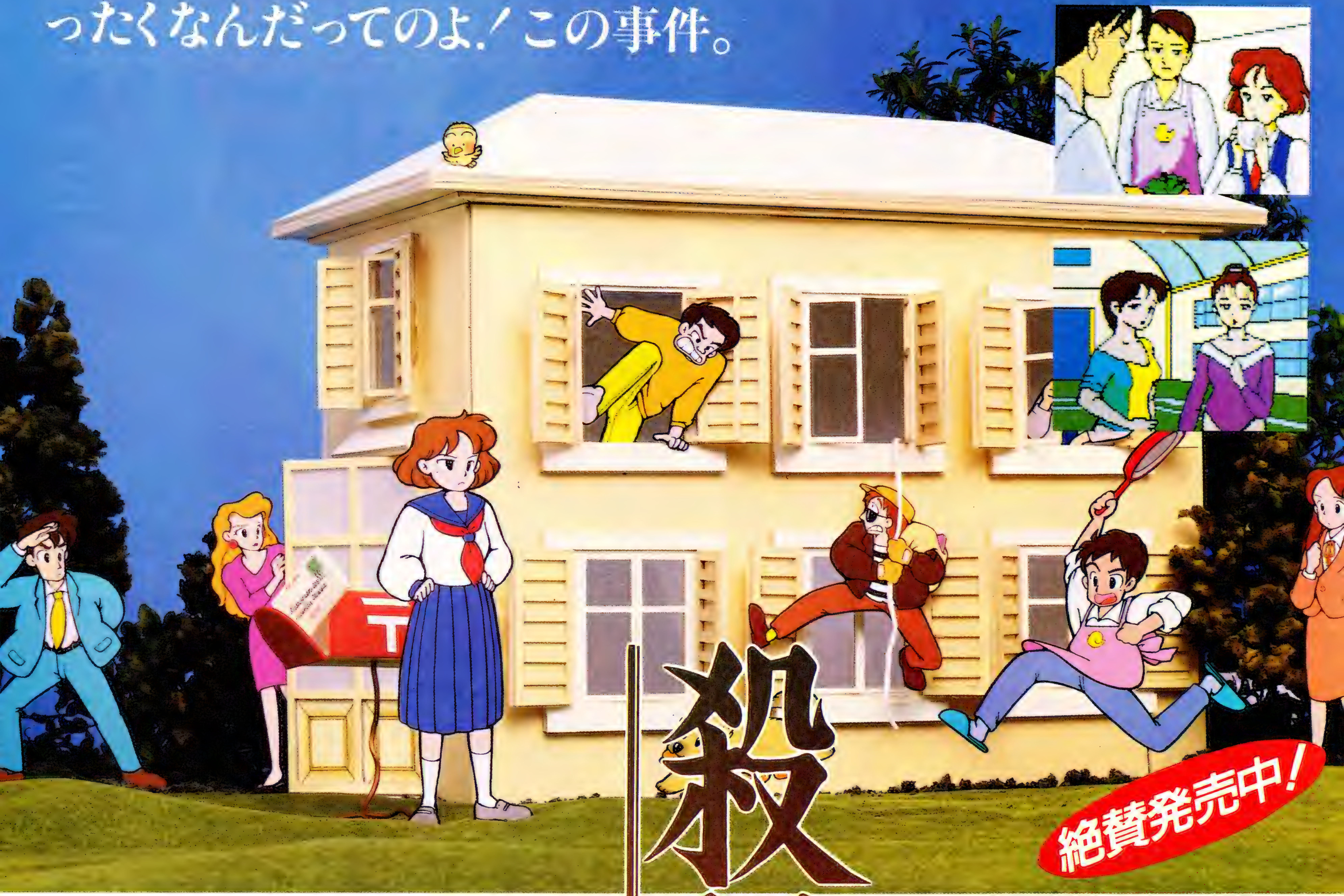
予価 7,800円

通信販売 お近くのお店で、お求めになれないときは、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで、現金書留にてお申し込みください。(送料無料) 〒105東京都港区新橋1-18-21 第一日比谷ビル (株)徳間コミュニケーションズ AV事業部

徳間書店インターメディア(株)

〒105 東京都港区新橋4−10−7 Tel.03−432−4471

っ たくなんだってのよ！ この事件。



殺人は手紙にのって

弘美の親友、幸子の突然死から起こる連続殺人事件。
次々、浮かび上がる疑惑と不思議な容疑者たち。
そして、配達されない手紙。弘美が、ラジカル刑事とコンビを組んで、飛び込んだ事件の先にあるのは何!?

PC-98シリーズはタケルでしか買えません。
★PC-98シリーズ(除PC-9801 要640KB)
(5"2HD)×1、(5"2DD)×2、(3.5"2DD)×2

TAKERU価格

■PC-8801mkII/SRシリーズ(5"2D)×3
■シャープX1turboシリーズ (5"2D)×3
■FM-77/AVシリーズ (3.5"2D)×3

価格 ¥7,800

上記の機種は、お近くのデパート又はパソコンショップにてお求め下さい

TWINSOFT

制作/発売元 ツインソフト
〒184 東京都小金井市貫井北1-5-2.205
☎ 03-360-3912

総 販 売 元 アイ・シーソフト販売株
〒169 東京都新宿区北新宿2-1-16松本3号ビル
☎ 03-361-4595



1989年上半期リリース予定作品

天九牌

四千年の歴史と大陸民族の英智が生んだ究極のテーブルゲーム、ついに日本上陸！

PC-88 SR以降（VAシリーズ可）
PC-98 VM、UV以降
MSX2、MSX2+

3月3日㈮日本上陸!!

JOSHUA（ジョシュア）

火薬がなく、鉄も少ないそんな時代……。しかしそこには飛行船があった!!
大興奮マルチシナリオウォーシュミレーション。

PC-98 VM、UV以降
X-68000

8月中旬進軍開始!!

神の聖都

愛は伝説を越える。
愛よ疾（はし）れ、『神の聖都（まち）』へ……。

PC-88 SR以降（VAシリーズ可）■サウンドボードII対応

5月5日㈮全国一斉封切り!!

PC-98 VM、UV以降（FM音源対応）
MSX2、MSX2+（FM音源対応）

7月上旬全国一斉封切り!!

ACTOR 98

PC-88版で大好評のアニメーションツール「ACTOR」。
98版で更にグレードアップ。

PC-98 VM、UV以降

6月上旬堂々登場!!

開発・制作スタッフ募集

- **職種**／プログラマー、ゲームデザイナー、シナリオライター、グラフィックデザイナー、イラストレーター
- **資格**／高校卒業程度28才位までの男女。
  - ■**プログラマー**／PC-88、PC-98、MSX、X-68000、のプログラムが組める方。
    ※移植者同時募集（チームでの参加も可。）
  - ■**ゲームデザイナー、シナリオライター**／ゲームの企画立案、シナリオが書ける方。
  - ■**グラフィックデザイナー**／広告、パッケージ等のデザイン及び版下制作のアシスタント。
  - ■**イラストレーター**／ゲームキャラクターのデザイン及びパソコン上で絵の入力ができる方。
  - ■**外注スタッフ・作品持込**／請負契約による外注制度有。
    自作作品持込大歓迎
- **待遇**／年令問わず実力主義実績重視、当社規定により優遇。
- **勤務地**／港区芝浦（JR田町駅）、本社及び開発室
- **応募、問い合せ**／電話連絡の上、履歴書（写真貼付）をご持参下さい。
  ※グラフィックデザイナー、イラストレーター、シナリオライターは、作品持参の事。

〒108 東京都港区芝浦2-17-2 5F
TEL.03(798)2760　　担当／早川

SOFT STUDIO PANTHER

発売元 スタジオパンサー
〒108 東京都港区芝浦2-17-2 5F
TEL.03(798)2760　FAX.03(798)2286



新発売
Boy's
これから楽しくやろうね!
大好評絶賛発売中
番外・II 天使たちの午後・II
定価 7,800円
（ジャストサウンドシリーズ可）
天使たちの午後 II
—美奈子—
定価 7,800円
Valzell
JAST SOUND Plus
COSMOS CLUB
JAST SOUND Plus （ジャストサウンド・シリーズ可） セクシー・アドヴェンチャー・ゲーム!! コスモス・クラブ
両親の都合で転校したぼくのクラスには、とびきりの可愛い娘がひとりいた。
名前は、工藤麻奈(くどう まな)。ボクは、その娘に一目惚れしてしまったんだ!
麻奈を射止めることが出来るだろうか?
■対応機種 PC-88SR／FR／MR／TR／FH／MH／VA／FA／MA
PC-98シリーズ（但し、XAは除く） MSX2
定価 8,800円
ジャストサウンドは、株ジャストの登録商標です


宇宙企画
cosmos plan
〒160 東京都新宿区愛住町13-10 曙橋K-1ビル
TEL 03-356-6641(代)
宇宙企画のパソコンゲーム第5弾は…
のこりパス
00 かい
さあ、ゲームかいし。が・ん・ば・っ・て・・・。
PROFILE
まきもと　ちゆき　S44年12月16日生まれ。T156cm, B82, W59, H83.
千幸の魅力たっぷりの待望の1stビデオ・写真集も大好評発売中//
千幸がシャッフルしたカード//
あなたはウまくめくれるかな?
パスはきめられた回数しかできないから慎重にめくってね。
なかなか手ごわいけど、投げたりしちゃダメよ♥　全部めくり終ったら、千幸の心の中まで読みとってね。千幸のオネガイ♥
のこりパス
00 かい
これはとりにくいパターンだね、たぁ～いへんっ。
記憶力抜群のあなたに贈るトランプゲーム!!
いままでのようなテクニックは不要!!
必要なものは精神統一。
第六感をはたらかせて、バッシ、バッシとカードを取ろう。
(神経衰弱)
牧本千幸のメランコリー
●実写デジタイズ画面　●PC-8801SR以降対応
●PK-14　7,800円　●2月17日発売予定
宇宙企画のパソコンゲーム
PC-88シリーズ
●右の商品は通信販売も行っております。現金書留に希望の商品名、住所、氏名、年齢を明記の上、現金を同封し上記の住所まで郵送して下さい。
MANAMI HAYAKAWA'S SNAKE CAMP
早川愛美のスネークキャンプ
早川愛美のスネークキャンプ
アクションゲーム・PK-13
PC-8801SR以降¥7,800
麻生澪のセクシーパズル
MIO ASO'S SEXY PAZZLE
PRICE ¥7,800
麻生澪のセクシーパズル
パズルゲーム・PK-12
PC-8801SR以降¥7,800
小森愛のどきどきラリー
小森愛のドキドキラリー
ドライビングゲーム・PK-11
PC-8801SR以降¥7,800
かわいさとみの
なかよくしてネ
SATOMI KAWAI
かわいさとみのなかよくしてネ
ポーカーゲーム・PK-10
PC-8801MKII以降¥7,800


ASCII BOOK
ウィザードリィの世界がさらに広がる
サプリメント01「ダロスの盾」新発売！
ロールプレイングゲーム
Wizardry®
ウィザードリィ
まだまだ続くウィザードリィシリーズの快進撃！
新シナリオ「ダロスの盾」
レベル1のキャラクター向けの新しいシナリオです。オープンフィールド・アドベンチャーを組み合わせたストーリー性豊かなものです。
追加ルール
20レベル以上のキャラクターの新しい魔法ルールなどを、ゲームマスターのために詳しく解説しました。
ワールド・ガイド
ウィザードリィの舞台となる世界についての紹介です。今回は「東方の強力な軍事国家ヒノモト」について解説します。
ゲーム・リプレイ
実際のプレイの模様をストーリー風にしました。初心者の方でもウィザードリィの醍醐味を味わっていただけるでしょう。
ソロ・シナリオ
コンピュータ版ウィザードリィの最新作「ウィザードリィ4」のソロ・シナリオを、安田均氏の筆でお楽しみください。
ウィザードリィ
ロールプレイングゲーム
サプリメント01
「ダロスの盾」　新発売
【定価】3,000円
【作】安田均とグループSNE
※「ダロスの盾」をプレイするためには基本セットが必要です。
ウィザードリィロールプレイングゲーム
基本セット　好評発売中
【定価】5,200円 【作】安田均とグループSNE
基本セットの内容 ● 基本ルールブック ● シナリオブック1「狂王の試練場」 ● シナリオブック2「スポンサーはボルタック」 ● シナリオブック3「黒き水晶の花嫁」 ● キャラクターシート ● 戦闘シート(迷宮用) ● 戦闘シート(オープンフィールド用) ● プレイヤー用チャート ● マスター用チャート ● ダイス(20面2個、8面1個、6面2個) ● 方眼紙
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ㈱アスキー書籍営業部 TEL(03)486-1977
株式会社アスキー

ASCII BOOK

MSX2+パワフル活用法

新刊



杉谷成一著　定価1,200円(送料300円)

最新鋭機MSX2＋の優れた拡張機能をフル活用するための解説&サンプルプログラム集

MSX2＋で拡張された主な機能である、19,268色同時表示などのグラフィック機能、JIS第2水準をサポートする日本語機能、そしてオプションのFM音源まで詳しく解説。さらに、そのすぐれた機能を活かすためのプログラムも豊富に掲載しました。ユーザー及び購入を検討中の方に。



新刊

HALNOTEツールコレクション

―パーソナル・ウィンドウシステム入門―

福本雅朗著　定価1,200円(送料300円)

HALNOTEの機能を理解し、その力を十二分に引き出すための解説&活用ツール集。

MacやDTPの世界で新しい流れとして注目を集めている、WYSIWYGや、ウィンドウの概念をMSX上で実現しているHALNOTE。その、ワープロや作図ソフトにとどまらない本当の働きを解説。さらに、その環境を活用する各種プログラムも豊富に掲載した活用ツール集です。

実録!天才発明家

新刊



マイクロソフトプレス/ケネス A.ブラウン編　鶴岡雄二訳　定価1,900円(送料300円)

アメリカ産業界の第一線で活躍中の発明家16人にスポットを当てたインタビュー集

好評"実録シリーズ"の第三弾完結編として、アメリカ産業界をリードする発明家16人にインタビュー。アップルIIのスティーヴ・ウォズニアク、フロッピーディスクの開発者マーヴィン・カムラスなど、現代アメリカ産業の第一線で活躍している"発明家"の生の声を収録しました。

PC-8801シリーズ マシン語サウンド・プログラミング

2月17日
発売予定

日高　徹著　定価2,500円(送料300円)

PC-88のFM音源は決してゲームのBGM専用ではないはず。本書では、その素晴らしい能力を活かす画期的な音楽演奏プログラムを全面公開し、その使用法を基礎知識から丁寧に解説します。

好評発売中

全国BBSガイド'88 アスキー書籍編集部編　定価1,200円(送料300円)	**X1マシン語ゲームプログラミング** 河野清隆、日高 徹共著　定価2,500円(送料300円)
MSX-DOSアセンブラプログラミング 薩山哲也著　定価1,200円(送料300円)	**ウーくんのソフト屋さんプログラム集** 定価780円(送料250円)

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル㈱アスキー書籍/雑誌営業部 TEL.(03)486-1977 株式会社アスキー

●ブックカタログ送呈:住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種を明記の上、宣伝部LOG係までハガキでお申し込みください。

ASCII SOFTWARE

地中海 デフコン3

大統領閣下！　デフコン[※1]が3に上がりました。閣下にはすみやかにリビアの問題の判断をお願いしなければなりません。

まず、政策意志決定支援機器であるＢＯＰ（ボーダー・オペレーション・プロジェクター）の国別情報をごらんください（画面１）。リビアとソ連は友好的な関係にあり、同時に我が国とは冷たい関係であると表現されています。ソ連はこの関係を保持するために軍事基地協定を結び、すでに限界である５千人の兵を政府側に派兵しております。しかも今年になり10億ドルもの軍事援助を与えようとしています。

御存知のように、我が国はこのような多額な軍事援助を指をくわえて見逃したわけではありません。非公式にソ連首脳との協議を行いましたが、ソ連側はまったく折れる意志はなく、この問題は外交的な危機を経て今回の軍事危機を呼び起こしてしまいました。

閣下、ＢＯＰの軍事危機ウインドウをごらんください（画面２)。ウインドウの下部には〔デフコン３〕と〔引き下がる〕の二つのボタンが表示されています。閣下はこのボタンのいずれかを選択しなければなりません。

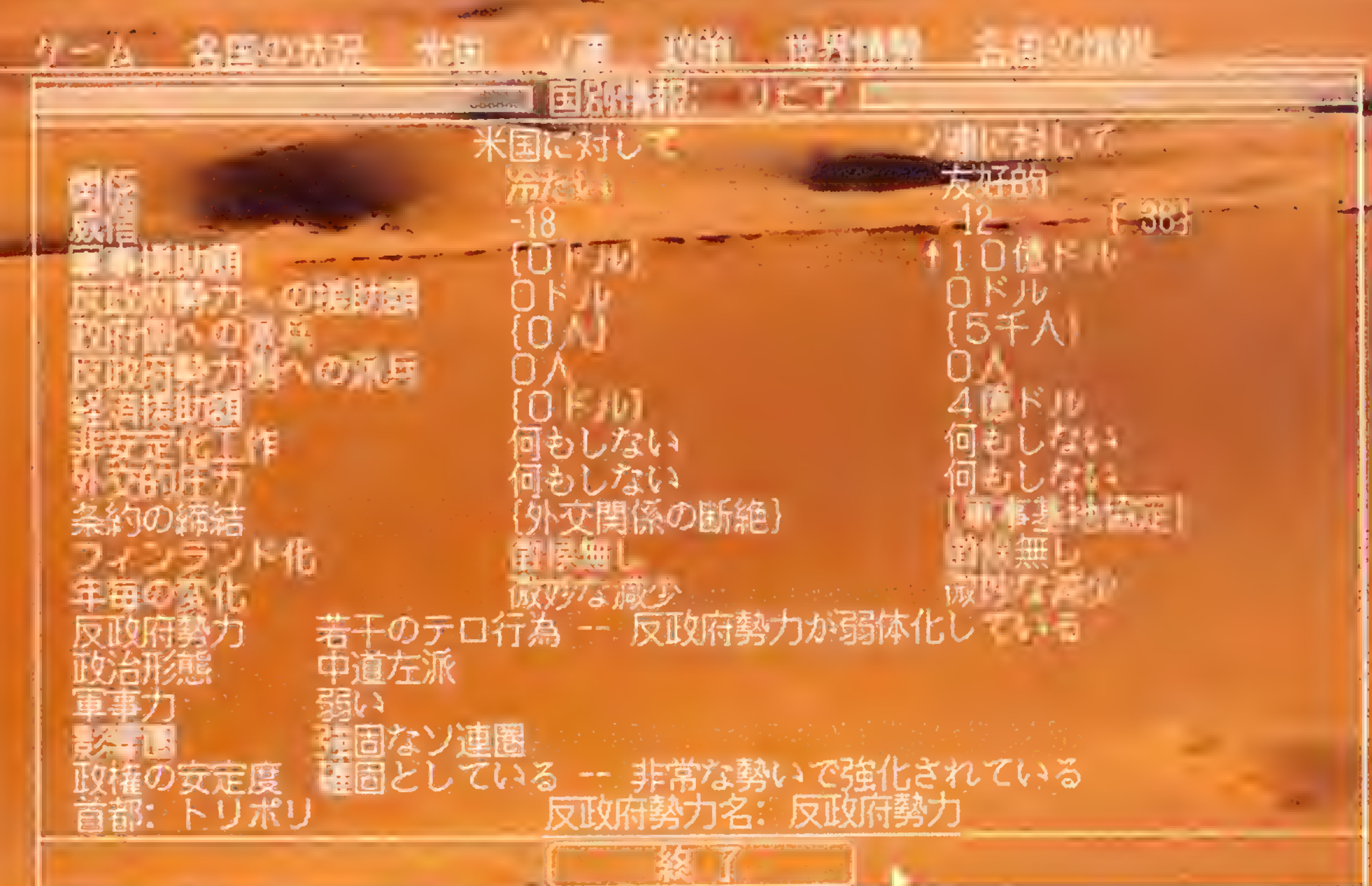
もし、ソ連に対する抗議を引き下げ、10億ドルの軍事援助を認めるなら〔引き下がる〕のボタンを押します。しかし、その結果我が国は23ポイントの威信を失うことになります。

反対にさらに強い抗議を行うなら〔デフコン３〕のボタンを押します。この場合はふたつの可能性があります。ソ連が今回の軍事援助を諦めれば、ソ連が23ポイントの威信を失うことになります。反対にソ連が強硬に軍事援助を押し進めるとなると、さらにデフコンが上がり、世界は核戦争の危機にさらされることになります。

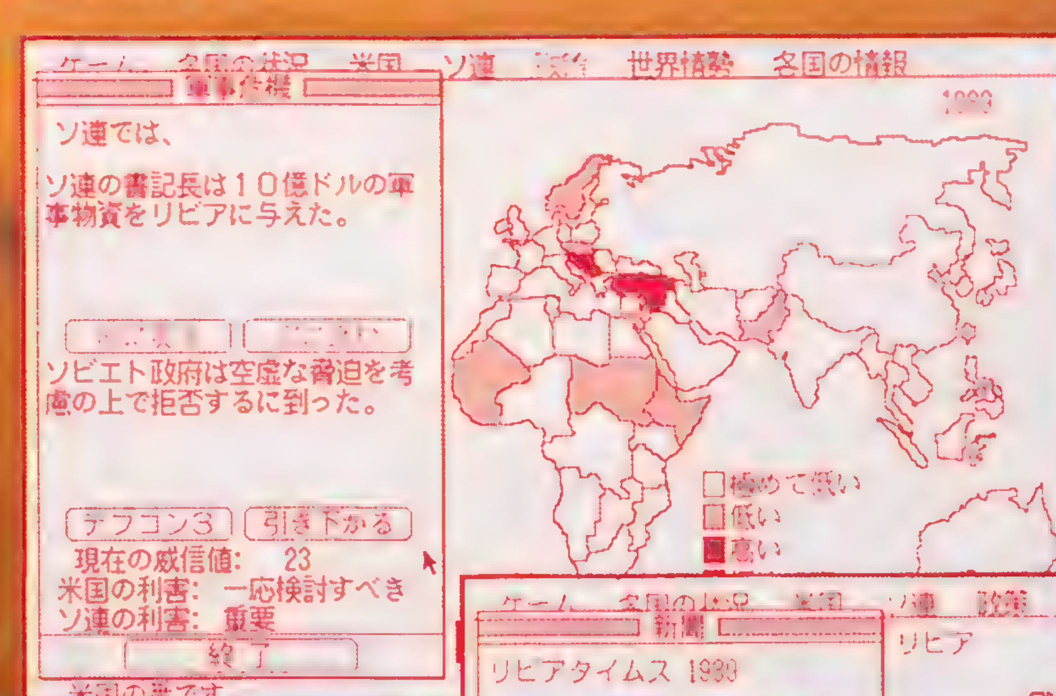
大統領閣下、いずれのボタンを選ぶにしても世界の40億の人間の運命を賭けた決断であることをお忘れのないように…

クリス・クロフォード
大統領補佐官

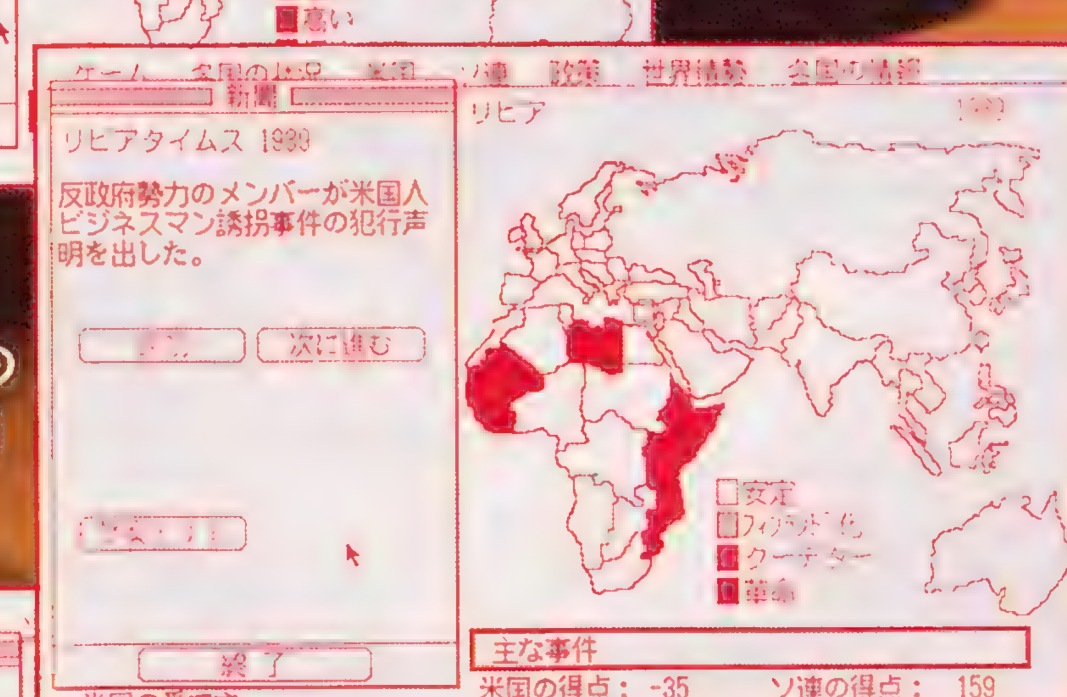
Chris Crawford



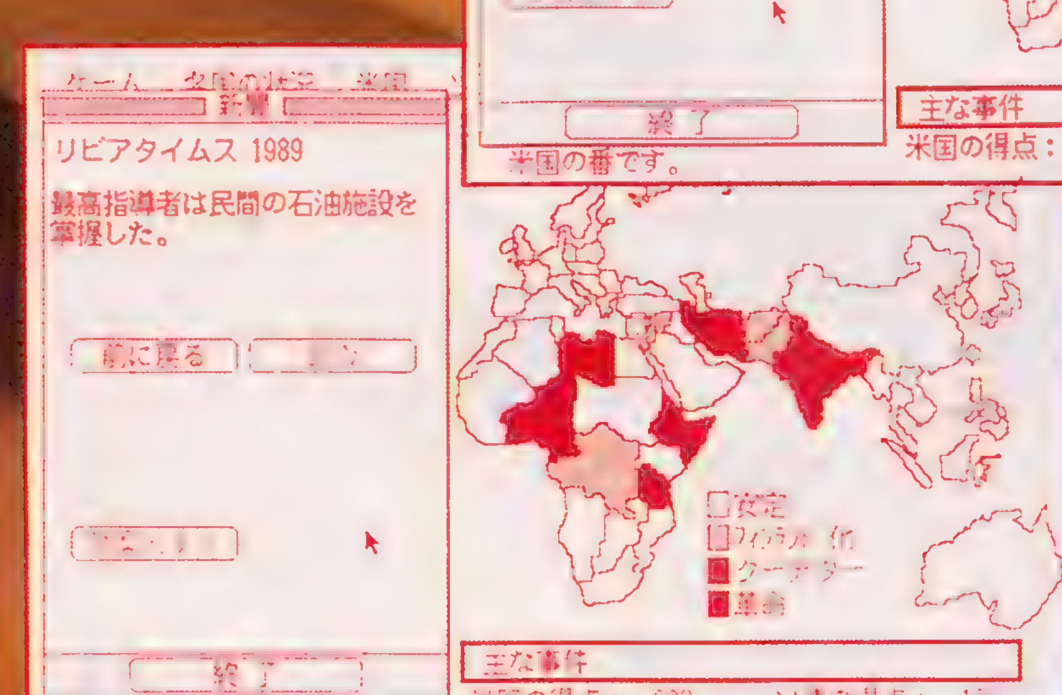
▲画面1



◀画面2
軍事危機ウインドウ



▶89年の
リビアの新聞1


◀89年の
リビアの新聞2

※画面はPC-9801版を使用しました。

※説明文中のリビアに関するデータはゲーム上のものであり、ゲーム進行によって変わります。

※1 defense readiness conditionの略 このゲームではデフコン4以下になると核戦争が始まるおそれがあり、3、2、1と数字が下がる度にその危険度は上がります。



MINDSCAPE INC
1986年……世界は米ソ二大国の微妙なバランスの上に成り立っていた。もし、このバランスが崩れると、世界は核戦争のために崩壊するだろう。君には大統領か書記長として8年間の時間が与えられ、世界の国々が持つ"威信"と呼ばれる値を、相手国より多く集めなければならない。
はたして君は真の指導者になれるか?
BALANCE OF POWER
バランス・オブ・パワー
PC-9801VM/VX/RA用(5-2HD) PC-9801UV/UX/CV/LV用(3.5-2HD)
※メモリー容量640KB必要です。※MS-DOS(ver.2.11以上)のシステムディスクが必要です。
Macintosh™ Plus/SE/II用 Macintosh™はアップルコンピュータ社の商標です。
MSX2(VRAM128K)用3.5-2DD
好評発売中 定価/各12,800円 ※マウスがあればより快適に操作できます。
B.O.P.プレイヤーのための副読本 発売中
バランス・オブ・パワー・デザイナーノート 定価2,800円
クリス・クロフォード著 多摩豊監訳 ㈱ビジネス・アスキー刊
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部 TEL.(03)486-8080 株式会社アスキー

ASCII SOFTWARE



囲碁ソフトも上達します。

正統なる実力派

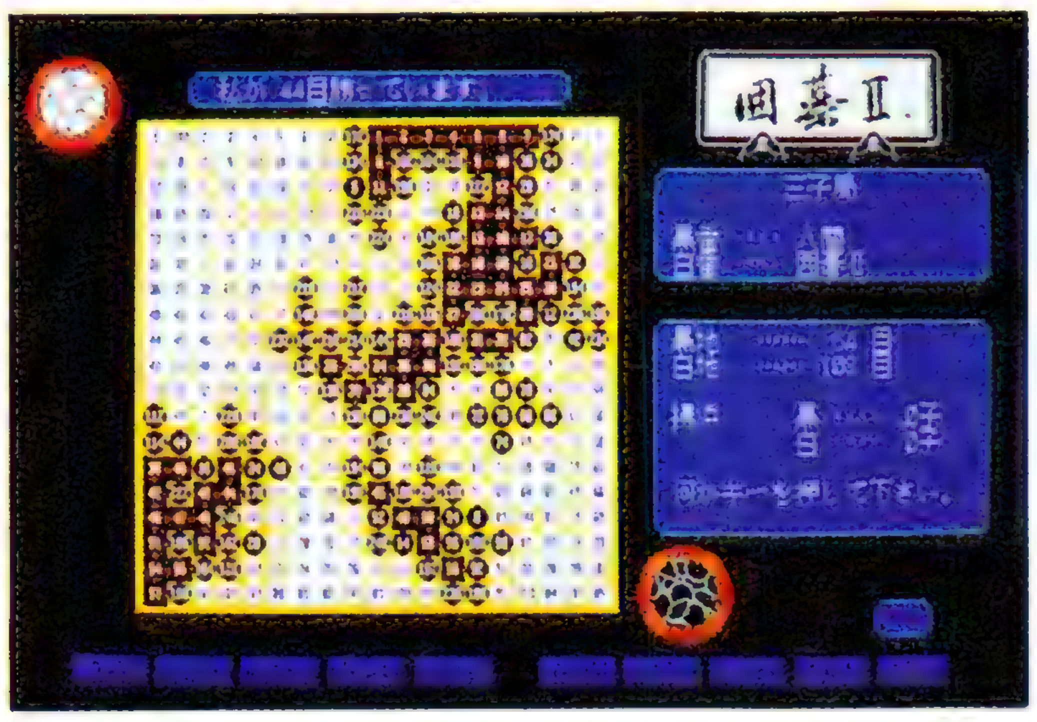
「囲碁II」の棋力は「囲碁」よりも2子から3子程度上がりました。これは日々着実に力をつけている成果です。
「囲碁II」は洗練された手筋で打つ正統なる実力派です。初心者の方の囲碁学習になることはもちろんのこと、中級、有段者の方々にも幅広く楽しんでいただけることと思います。更にあなたの上達に役立つ様、多くの便利な機能も付加しました。



布石段階、勝負はこれからです。互先ならば布石で大差を付けることができます。



中盤戦です。左上の戦いをものにしたうえに、右上隅への侵入にも成功しています。布石の図と比較してご覧ください。



これが勝敗判定図。余裕の勝利と言えるでしょう。

記憶する碁盤

「囲碁II」には便利な補助機能が加わっており、いわば記憶する碁盤とも言えます。碁敵との熱闘譜も相手の名前や短いコメント等の情報を加えて記録し、打ち継ぐことができます。また、囲碁雑誌や新聞に掲載されたプロ棋士の対局を保存すれば、名局の鑑賞にもご利用いただけます。ご好評いただいた形勢判断機能も、マニュアル判定モードを加え、より正確に判定できるようになりました。



片手だけで総譜を入力できます(※1)



すでに「囲碁」をお持ちの方への対応も万全。ゲームソフトでは例のない「優待販売サービス」実施。このサービスはアスキーの「囲碁」をお持ちの方に特別価格(9,000円)で「囲碁II」を頒布するものです。(詳しくは弊社直販部03-486-7114までお問い合わせください。)

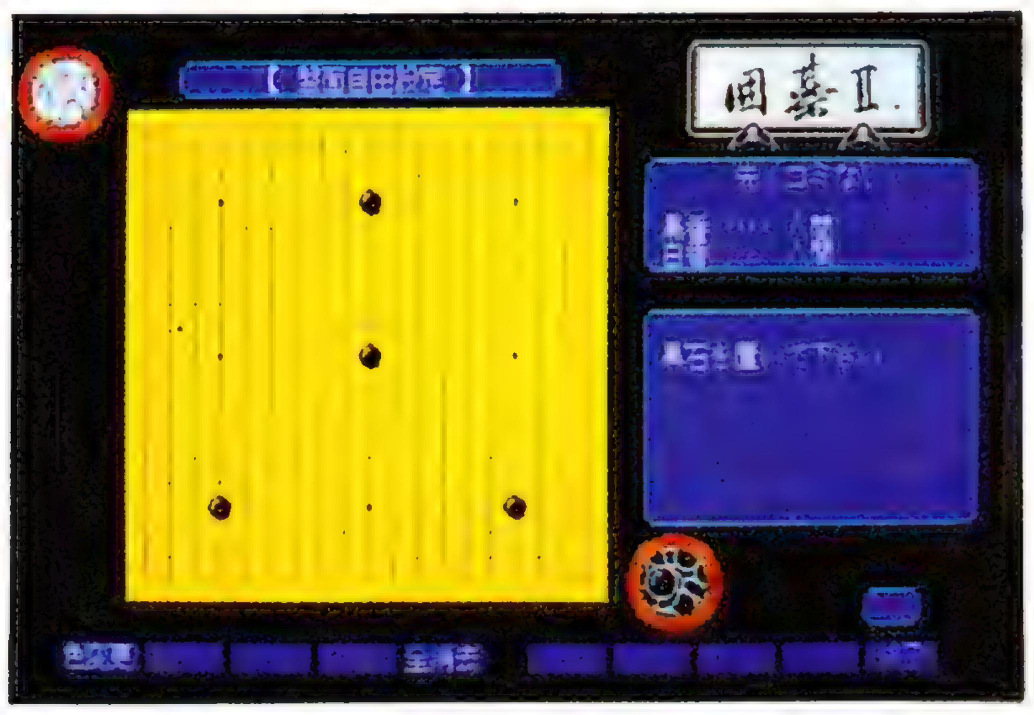


数ある囲碁ソフトの中でも、実力派として多くの囲碁ファンに支持され称讃された「囲碁」。

その「囲碁」がさらに腕に磨きをかけ上達し「囲碁II」として登場しました。



「囲碁II」が棋譜をチェックします(※2)。コウも簡単に入力できます。



また、盤面設定の機能で特殊な形の置き碁もできます。

※1)「囲碁II」は置き石の数と入力した数字を見て、自動的に石の白、黒を判断してくれます。番号の入力と同時に、カーソルは自動的に右に移動します。
※2)同じ番号を重複して入力すると「囲碁II」がチェックしてくれます。また、不足したデータや囲碁のルールと矛盾したデータをチェックします。



●**対局再現機能** 棋譜データを一手ずつ再現することができます。またお好きな局面が簡単に呼び出せます。●**データ入力機能** プロの対局を自分で簡単に入力できます。対局再現機能と併せ、名局鑑賞機能としてご利用になれます。 ●**新しいマウス機能** すべての機能がマウスまたはファンクションキーで選択できます。●**形勢判断機能** 自動判定機能にマニュアル判定機能を加え、より正確な形勢判断が行えるようになりました。●**パス・待った機能** コンピューターの思考中でも「待った」ができるようになりました。●**新しい置き碁機能** 21子までの置き碁機能をサポート。全くの初心者でも買ったその日から遊べます。 ●**着点表示機能** コンピューターが最後に打った石を明示します。

ベストセラー「囲碁」の最新版

囲碁II

■PC-9801F/VF対応 5-2DD
■PC-9801M/VM/VX/RX/RA/XL2対応 5-2HD
■PC-9801UV/UX/CV/LV対応 3.5-2HD
※RAM容量640K必要です。
※MS-DOS(2.11以上)のシステムディスクが必要です。



定価/各14,800円　好評発売中

協力:工業技術院電子技術総合研究所

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部 TEL(03)486-8080 **株式会社アスキー**

ASCII SOFTWARE



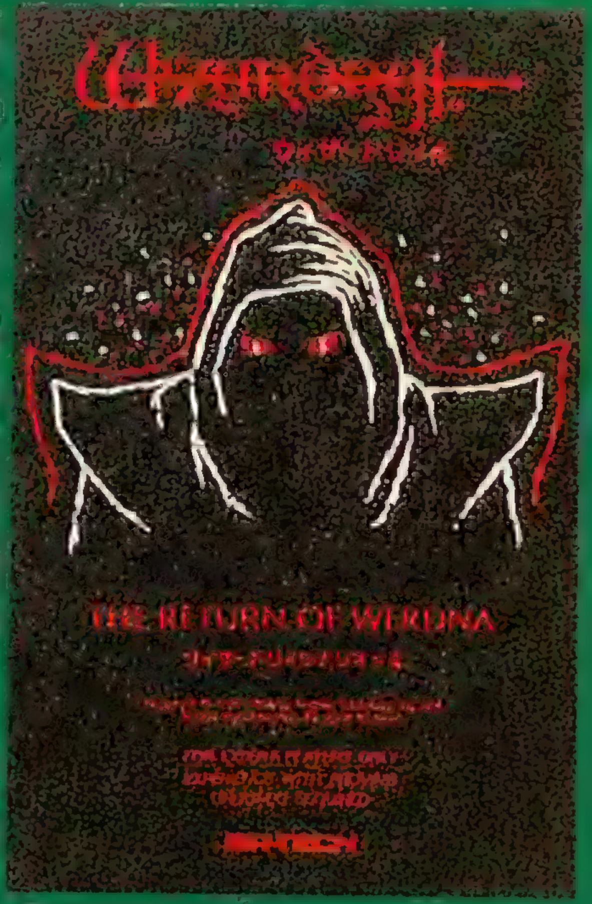
「出よ、邪悪なるものどもよ!」
ワードナが召喚の呪文を唱え終ると、
ペンタグラムは妖しい光に包まれた。
地の底から妖魔達が
瘴気を放ちながら姿をあらわした。
おお、見よ。
神さえをも畏怖させる偉大なる悪魔の姿を!

The Return Of Werdna

ワードナの逆襲

かねてから、その噂も高かったシナリオ#4 "THE RETURN OF WERDNA"が遂に登場。

このシナリオでは、何とシナリオ#1で敵だったあの魔法使いワードナが主人公。モンスターどもを護衛につけ、冒険者たちに奪われた魔除けを取り戻すという、意表をつくストーリー展開、そして数多くの謎解き。まさにRPGのエキスパートプレイヤーへの挑戦状的作品です。



■対応機種 ●PC-9801M/VM/VX/RA 5″-2HD ●PC-9801F/VF 5″-2DD ●PC-9801U/UV/CV 3.5″-2DD ●PC-8801/mkII/SR/FR/MR/FH/MH/VA 5″-2D ●X1/turbo 5″-2D 好評発売中 ●FM-7/NEW7 5″-2D ●FM-77/AV 3.5″-2D('89春発売予定) 定価/各12,800円
※PC-9801では400ラインモニタが必要です。※旧PC-9801/Eでは動作しません。※全機種漢字ROMが必要です。※このゲームをプレイするためにシナリオ#1のディスクは必要ありません。

ウィザードリィ4 コンテスト実施中

ウィザードリィ4"THE RETURN OF WERDNA"の発売を記念して、もっとも困難なエンディングを終了された方(機種別先着10名)に、認定証を発行しオリジナルジャンパーをプレゼントします。また、他の4つのエンディングを終了された方には、その認定証をお贈りします。詳細はログイン2/3号をご覧ください。



Wizardry®

ウィザードリィ・シナリオ#4
THE RETURN OF WERDNA
ザ・リターン・オブ・ワードナ

ILLUSTRATION 末弥 純

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部 TEL(03)486-8080 株式会社アスキー

ASCII HARDWARE

ASCII STICK X turbo

君の腕にさらに磨きをかける強い味方

アスキースティックXターボ

登場

MSX　MSX2　MSX2+　X68000 専用ジョイスティック

定評あるアスキーのジョイスティック。その最新作がアスキースティックXターボだ。これはMSX、MSX2、MSX2+に加えX68000兼用という待望のジョイスティックだ。これで今までアクションゲームやシューティングゲームの攻略に苦労していたX68000ユーザーの悩みも解消。MSXユーザーと共に強い味方がついたわけだ。さあ、アスキースティックXターボで腕を磨け!



アスキースティックXターボの6つの魅力!

1 8方向ジョイスティック
たて、よこ、ななめ、好きな方向にキャラクターを動かすことができる。

2 連射調整ボリューム
連射スピードを調整。ゲームに合わせてちょうどよい連射スピードに調整できる。

3 ボタンA/B切り替えスイッチ
ボタンAとボタンBの機能を切り替えることができる。

4 連射スイッチ
このスイッチをONにすると、連射が可能となる。ボタンA用を押すとAが、ボタンB用を押すとBが連射になる。

5 モニターランプ
ボタンを押すとこのランプが赤く点灯。連射のときは、連射スピードに合わせて点滅する。

6 重量を加えた使いやすい設計。
手になじむ超薄型設計。

標準小売価格

好評発売中



期待の新作"ぺんぎんくんウォーズ2"もアスキースティックXターボがあれば、操作性も抜群!!より楽しめてしまうぞ!

発売中

ぺんぎんくん wars 2

MSX2対応 ROMカートリッジ

6,800円


ASCII SOFTWARE
夢がひろがる。
僕がひろがる。
MSX
National Council of Teachers of English

「僕はネットワーカーだ」

一人でパソコンに向かってもつまらない。パソコン通信を利用すれば、あなたの世界は広がります。MSX-TERMは高速・高機能そして使いやすい通信ソフトウェア。XMODEMやTransitによるデータ転送をサポートし、マクロ実行機能や逆スクロール、簡易エディタ機能などにより、快適なパソコン通信をお手伝いします。

「僕はプログラマーだ」

日本語MSX-DOS2は完全に日本語に対応。また、RAMディスクの機能も持っていて、高速なアクセスができます。さらに、MS-DOSと同じ階層ディレクトリの機能を持っているので、ワープロの文書などを16ビットのコンピュータとやり取りすることができます。日本語MSX-DOS2はMSXに新しい環境を提供します。

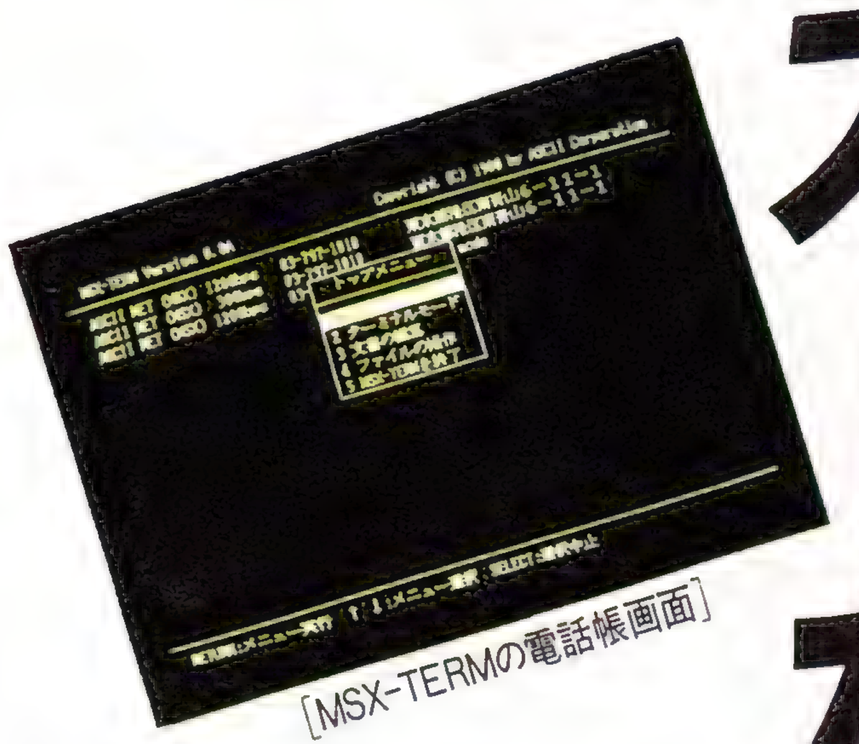
「僕はクリエイターだ」

驚異的なパフォーマンスを誇る実数型BASICコンパイラ「MSXべーしっ君」がMSX2+対応になって新登場。15～20倍という実行速度はそのままで、MSX2+の新しいスクリーンモードやスクロール命令をサポート。わかりやすいマニュアルと迷路などのサンプルソフトも付いて、いっそう使いやすくなりました。

可能性を標準装備。







[MSX-TERMの電話帳画面]

MSXをより使いこなすための

MSXべーしっ君ぷらす

MSXべーしっ君 ぷらす

価格6,800円(送料400円)

■ROMカートリッジ+3.5インチ1DDフロッピーディスク1枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能)■マニュアル一式■MSX、MSX2、MSX2+ ■MSXべーしっ君ぷらすはMSX-BASICと比べて文法上の制限及び相違点があります。既存のBASICプログラムをコンパイルして、実行するためには多少の変更が必要になる場合があります。 ■製品の形状、色等は一部変更になる場合があります

新発売

MSXのための新しい環境を提供する

日本語MSX-DOS2

日本語MSX-DOS2 128KB RAM内蔵

価格34,800円(送料1,000円)

■128KバイトRAM内蔵ROMカートリッジ+3.5インチ1DDフロッピーディスク2枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能)■マニュアル一式■MSX2

日本語MSX-DOS2

価格24,800円(送料1,000円)

■ROMカートリッジ+3.5インチ1DDフロッピーディスク2枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能)■マニュアル一式■RAM128Kバイト以上搭載のMSX2専用、対応機種(ソニーHB-F900、日立製作所MB-H70、松下電器産業FS-5000F2、FS-4600F、三菱電機ML-G30、ヤマハYIS604/128、CX7M/128、YIS805/128、YIS805/256 ■写真のROMカートリッジは128KB RAM内蔵タイプ

コミュニケーションの世界を広げる

MSX-TERM

MSX-TERM

価格12,800円(送料1,000円)

■3.5インチ1DDフロッピーディスク1枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能)■マニュアル一式■MSX2■日本語MSX-DOS2対応■RS-232C対応■パソコン通信をする場合には、MSX本体の他にMSX専用のモデムカートリッジ、もしくはRS-232Cカートリッジとモデムが必要です。

3月上旬
発売予定

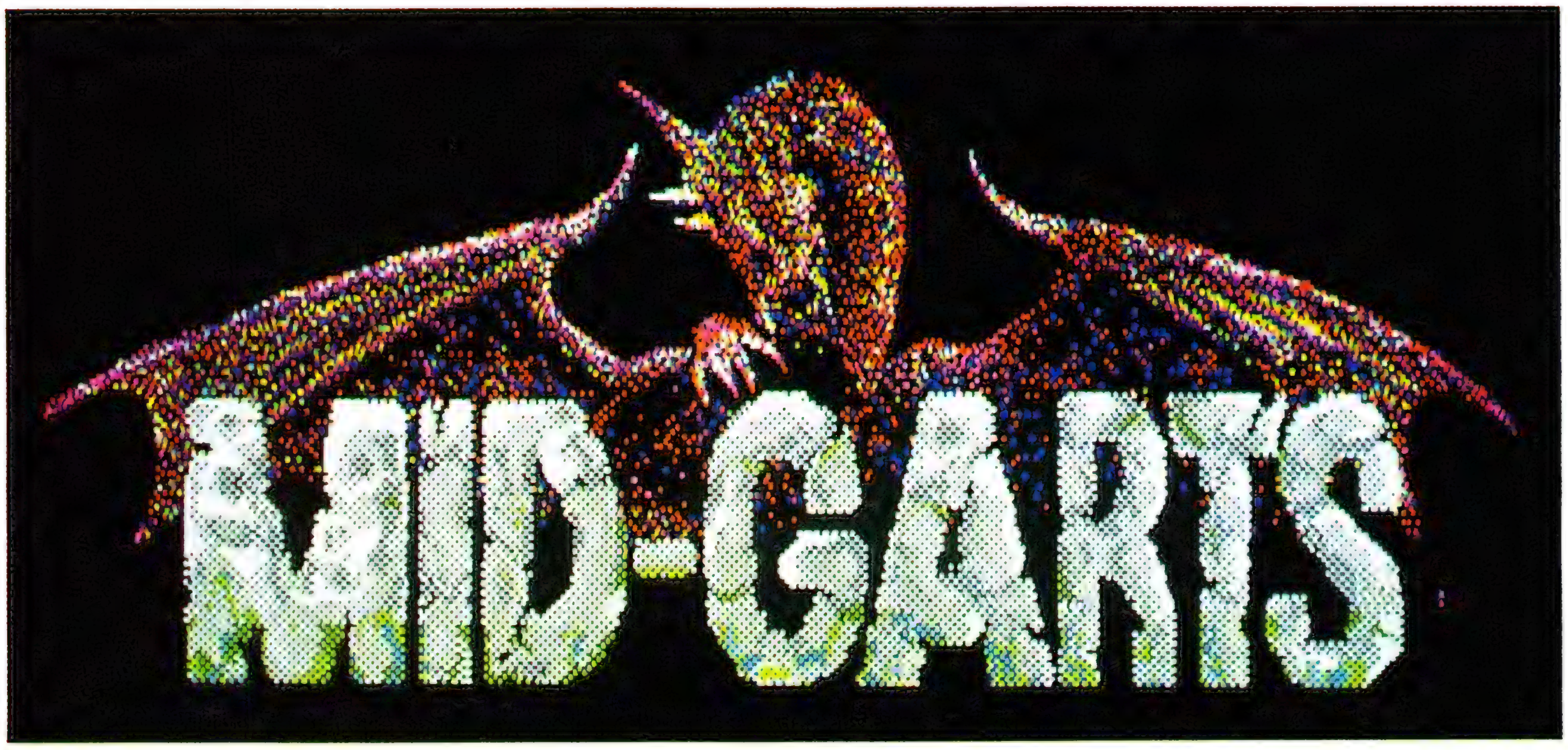
■DOS2対応のMSX-DOS TOOLS、MSX-S BUG、MSX-Cver.1.1など順次開発中

■カタログ送程:住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種を明記の上、宣伝部LOG係までハガキでお申し込みください。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル㈱アスキー営業本部TEL(03)486-8080 株式会社アスキー

徹底解剖!! 最新ゲーム

5号の原稿が終わったら、旅に出よう。そしてそのまま、永久に帰ってこないんだ。実現できたら幸せよね。



3本の剣に秘められた神の力によって翻弄されるひとりの少年、カイン・サージュ。彼の運命は、『ミッド・ガルツ』で幕を開く。神がカインに求めるものとは、いったい何なのであろうか。ドラマはまだ、始まったばかりだ。

第1話 ルーン・ブレード

『ミッド・ガルツ』の主人公カイン・サージュは、ホワイトドラゴンに育てられた少年。彼はホワイトドラゴンの族長、シュリーテ・ホワイトに我が子同然にかわいがられ、ヨシュア・ホワイトという物知りドラゴンから、さまざまな知識を授けられたのである。

そんなカインの友だちは、サークン・ホワイトという名の若きドラゴン。2人はいつでも行動をともにし、兄弟のように育ったのだ。

ある日のこと。カインとサークンはシュリーテの禁を破り、ソート・マーメイル海への飛行旅行に出かけた。そこで嵐に遭った2人は、洞窟に避難する。ところが洞窟の中には、1本の剣が邪悪な光を放っていた。あたかも、カインの来訪を待っていたかのように。

その剣には、これまで見たこともない古代語が書かれていた。その文字を解読してもらおうと、カインとサークンはヨシュアを訪ねるが……。

というのが第1話のストーリー。ホワイトドラゴンの住む洞窟内をウロウロして、ヨシュアに出会うまでが第1話の目的だ。

ヨシュアは洞窟の一番奥にいるが、そこへ行くまでに何人かのドラゴンに出会う。彼らは口をそろえて、「ヨシュアが危ない」と教えてくれる。カインたちがのんきに飛行している間に、ヨシュアは危篤状態に陥っていたのだ。

一刻も早くヨシュアのもとに行くべきだが、その前にやらなければならないことがたくさんある。洞窟内でドラゴンに出会ったら、話しかけてスペルを教えてもらうこと。とくにアルガ将軍は、アテ・チュードとフェークというもっとも基本的なスペルを教えてくれる

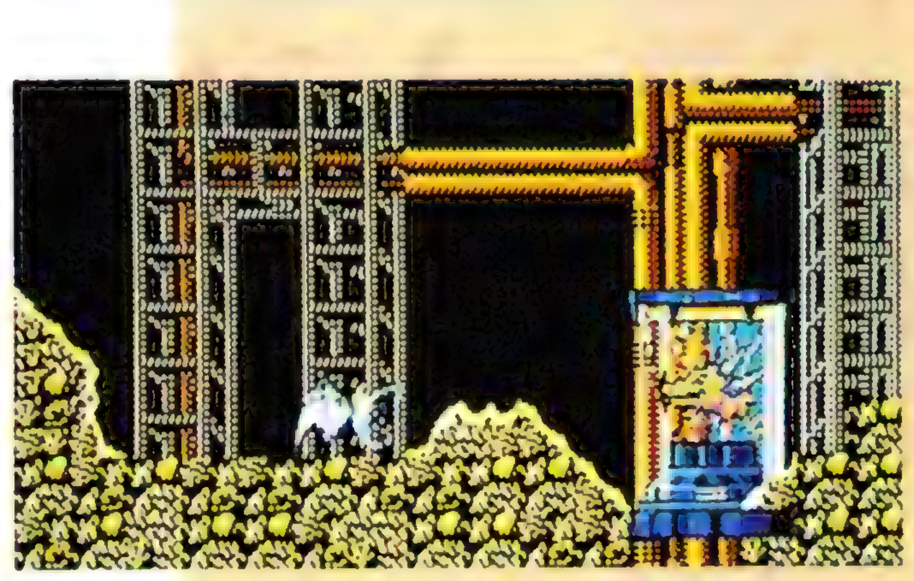


⬅登場人物とは必ず話をして、情報を得るようにすべし。

➡アルガ将軍は、一番最初にスペルを教えてくれる人。

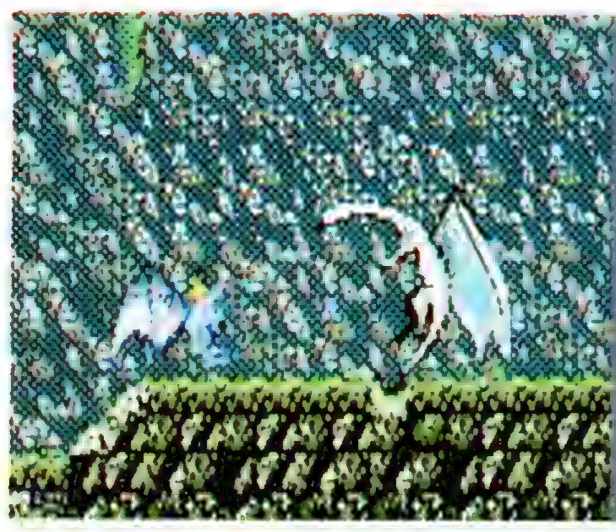
第1話で手に入るスペル

アテ・チュード(A)
シャイ・ローズ(A)
フェーク(D)
ディスティニ(D)



⬆カプセルみたいなものに入っているのがカーリア。見かけは不気味だが、ホワイトドラゴンの守護神なのだ。

■ジャンル/アクションアドベンチャー
■メーカー/ウルフチーム
■対応機種/PC-8801SR、PC-9801、MSX2、MSX2+、X68000
■価　格/7800円～12800円
■発売日/発売中(PC-9801)



⬅なにやら騒がしいホワイトドラゴンの洞窟。どうしたんだ。



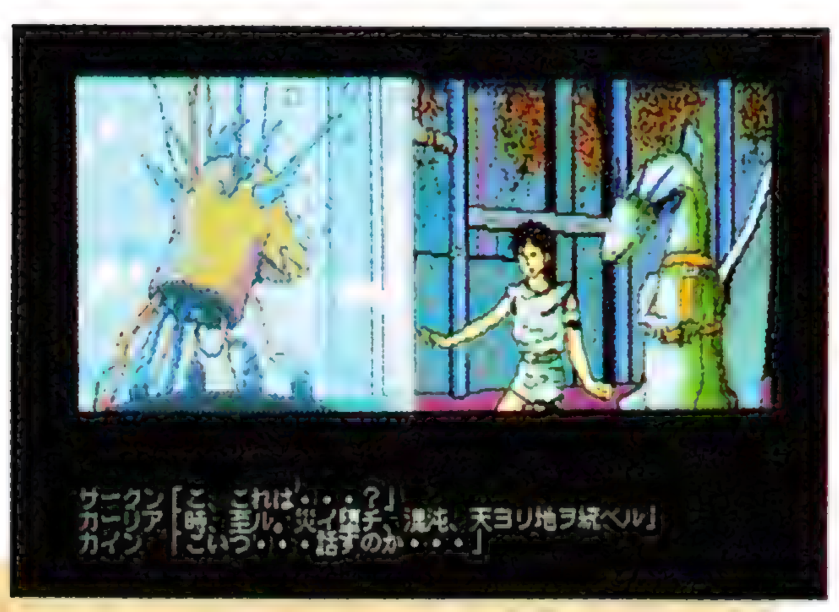
⬅ヨシュアを見つけた。長老的存在の物知りドラゴンなのだ。



⬆ヨシュアの臨終に立ち合う。ゲーム前半で一番悲しい場面。でも涙は見せるな。

ので、必ず会っておくようにしよう。そしてスペルをもらったら、即セーブすること。

ヨシュアの臨終には、どうにかこうにか間に合うが、ヨシュアほどの博識でも、剣の文字は読めなかった。しかしヨシュアは臨終の際に、剣がルーン・ブレードという名前であること、どこかに解読できる人物がいるということを教えてくれる。



⬆カーリアは剣の古代文字は、リヴ・ヴェーダが読めると教えてくれる。



⬆臨終とともに大地が割れる。カーリアへの道を作ってくれたのだ。

第2話 サイクロプスの涙

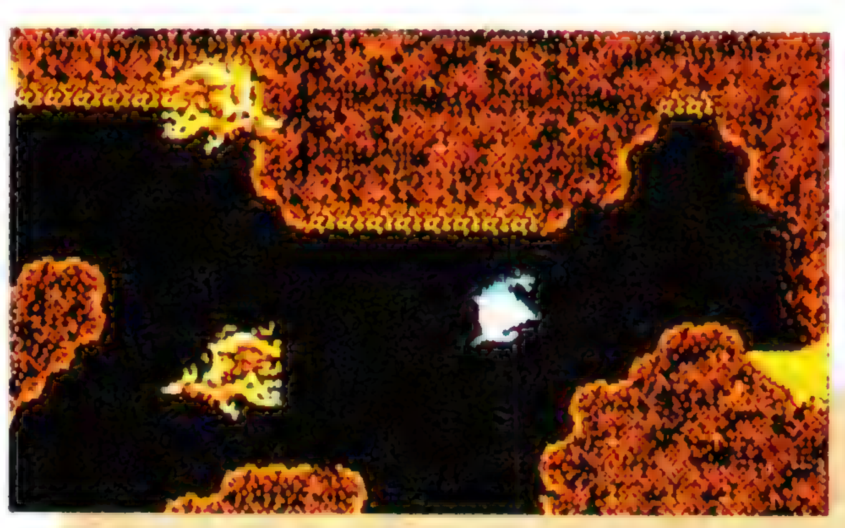


⬅火の山、ダナルーシス山脈。前人未踏の地だというが。

ヨシュアは最後の力を振りしぼって、2つのスペルを教えてくれたうえ、カインとサークンを地下に導く。そこにはカーリアというホワイトドラゴン族の守護神のようなものがある。それは、ドラゴンのアタマの部分だけのグロテスクなものだが、カーリアにも古代文字を読むことはできなかった。しかし、リヴ・ヴェーダなら読めるだろうと助言してくれる。

そしてそのあとに、カインとサークンをテレポートさせる。着いたところは、ダナルーシス山脈。ここからが、第2話のスタートなのだ。ここではサイクロプス（ひとつ目のお化けね）から、次にやるべきことを教えてもらうことが目的となっている。

しかし、サイクロプスから情報をもらうには、ただ会うだけでは



⬆ダナルーシス山脈に多く生息するフェニックス。倒せないので要注意。



⬆ファイヤードラゴンを倒さないと、サイクロプスから話を聞けない。



⬅サイクロプスを見つける。彼が第2話の重要キャラクター。



⬆サイクロプスの口にする白き翼を持つ者とは、いったい何のことなのだろうか。

ダメだ。サイクロプスは、真の資格を持つ者にしか、次の目的地を教えてはくれない。

では、その真の資格を得るには、いったいどうしたらよいのだろうか。それには、サイクロプスも言ってたけど、ファイヤードラゴンを倒さなければならないのだ。

ファイヤードラゴンは、同じダナルーシス山脈にいる。ここまではサイクロプスが自動的に運んでくれるが、着いたら自分の手でファイヤードラゴンを見つけなければならない。ファイヤードラゴンは山脈の一番奥にいるが、そこへ行くまでに多くの敵の攻撃を受けるだろう。敵の多くはフェニックスだが、彼らは実は無敵。一所懸命攻撃しても、倒すことはできないのであしからず。

だからダナルーシス山脈に着いたら、フェニックスなどは無視し



⬆ファイヤードラゴンの最期。彼は彼なりに、さまざまな思いのなかで生きてきた。誰にだってドラマがある。

第2話で手に入るスペル

イレイ・ジャー（A）
ヘイレン（D）
アルゼンティーナ（D）

て、ひたすらファイヤードラゴンをめざしたほうがいい。とくに防御系のスペルには、使用回数に限りがあるので、なるべくムダに使わないほうが、賢いやりかたといえるだろう。

ファイヤードラゴンを見つけたら、ただちに戦闘態勢に入ろう。攻撃にはアテ・チュードのスペルがもっとも効果的。これは一番最初にもらえるスペルで、使用回数には一切制限がない。おしげなく使えて、この時点で手に入れているほかのどのスペルよりも、攻撃力も高いものだ。

もちろん攻撃系だけでなく、防御系のスペルも忘れずに。残り使用回数に気をつけて、いつでも使えるよう、装備しておくこと。

無事にファイヤードラゴンを倒したら、再度サイクロプスのところへ戻ろう。すると3つのスペルをくれたうえ、カデッタに行け、と教えてくれる。そう、カインたちが次に行くべきところは、カデッタ。そこから第3話に突入するのだ。アッと驚く展開が待っているぞ！　心してかかれ！

⬇無事にサイクロプスの使命をはたしたカインとサークンに、次なる使命が与えられる。



第3話
魔導士マナ



⬅あちらこちらが崩れかかったカデッタ。昔の面影は今はもうない。



⬅結構しつこく敵が攻撃してくるので注意して。油断は大敵なのだ。

サイクロプスから、カデッタに行けと言われたカインたちは、今度はカデッタを訪れることになる。ここからが第3話の始まりだ。

カデッタは、ダナルーシス山脈の西にある魔法都市。過去、大魔導士マナ・ルフトが治めていたが、今ではマナ・ルフトは死に、カデッタもさびれてしまった。

ところがカインたちはここで、死んでしまったはずのマナ・ルフトに出会うことになる。都市を治めていたからには、偉そうな男かと思ったが、マナ・ルフトは一見か弱そうな女性だった。

いったいどうなっているんだ!? 混乱するカインに追い討ちをかけるかのように、さらにルアン・カーンという男が目の前に現われる。ルアンは、カインの持っているルーン・ブレードを奪おうとするが、すんでのところで、マナ・ルフトに助けられる。

どうやらカインは、マナ・ルフトにとって非常に重要な存在らしい。それはまた、カインにとってもマナ・ルフトが大事な存在であることを、意味するに違いない。

数々の謎を残したまま、第3話は終了する。このお話ではマナ・ルフトやルアン・カーンに出会うことが目的なので、その前の敵との戦闘には、たいした意味はない。やっきになって敵を倒すことよりも、さっさと先に進んでしまうほうがいいだろう。意味もない戦闘で命を落とすことほど、不毛なことはないもんね。

マナ・ルフトから4つのスペルをもらったら、いざ、第4話へ！

第3話で手に入るスペル

- グルーヴ（A）
- フレイム（A）
- フラント・イット（A）
- ゼン（D）



⬆カデッタに入ったとたん、マナ・ルフトが呼びかけてくる。女の人だったのね。

⬇マナ・ルフトとの初めての出会い。不思議な神の力を感じる。運命的な出会いとは、このようなことを言うのだろうか。





⬆突然現われた光の騎士、ルアン・カーン。マナの助けを借りて脱出だ。

第4話
魔人伝説

ルアン・カーンに襲われそうになったカインとサークンは、マナ・ルフトによってモンマルトルの森へと飛ばされる。ここはミッド・ガルツ地方の北にある森林地帯。森の中にはいくつかの銅像があるが、この銅像にさわると森の違う場所へワープする。そうやってワープしながらでなければ先に進めないので、第4話ではどれだけうまくワープできるかが、クリアーのカギになるのだ。

第4話では、2人の人物に会わなければならない。ひとりは魔術師シェルスナール、もうひとりはワイヴァーン族の族長。シェルスナールとは、すでにカインとサークンの初飛行の日に1回会ってるけど（わからない人はマニュアルをちゃんと読むこと！）、ワイヴァーンの族長とは初対面。2人とも大事な人物だから、必ず会っておくように。

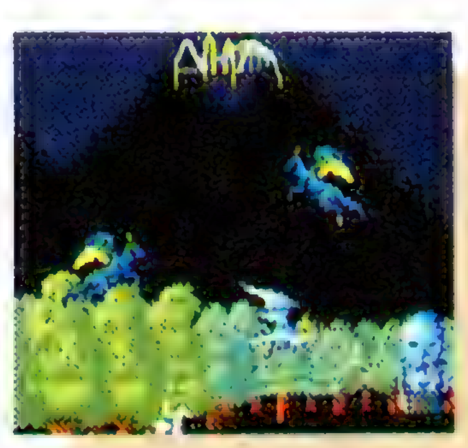
とはいうものの、うまくワープできなければ、両方の人物に会うことはできない。ちょこっとだけワープのヒントをあげると、第4話のスタート場面で、どの銅像でワープするかで道が分かれるのだ。ひとつはシェルスナールに会うルート、もうひとつは族長に会うルート、というふうになっている。1回ワープしたら、先へ先へと行くような感じで、ワープしよう。ワープ先から戻るには、来たのと同じルートをたどればいい。一歩間違えると無限ループに陥ってしまうので、キチンとメモしながら進むのが賢明だ。注意一秒、ケガ一生ね。

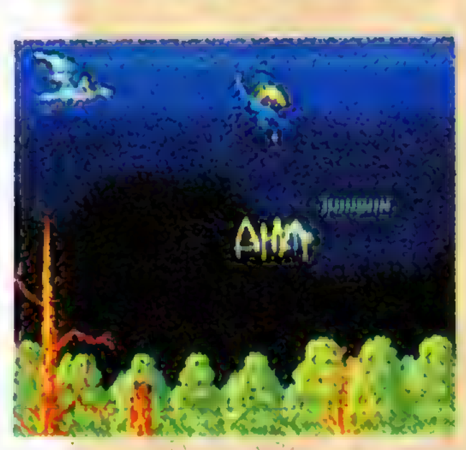
シェルスナールからは、イヴァンというスペルをもらえるが、これは第5話からのゲーム進行にかかせないもの。でも、もらってすぐの段階では使っても意味がないので、気をつけるように。

ほかにも幾人かの登場人物がいるが、どの人にも必ず話しかけてみよう。大事な情報を持っているかもしれないからね。

第4話で手に入るスペル

- カーフツ・ワー（A）
- ジョヴィ（A）
- ヘイゼル・ティー（A）
- レイス（A）
- イヴァン（D）
- エクセス（D）





⬆空中、地上問わず、敵の攻撃が激しい。スペルはよく選んで。

⬅モンマルトルの森では、銅像から銅像へとワープが続く。間違えるな。



⬅姿は違っても、シェルスナールとはすでに1回会っているのだ。

⬇どんなところにいても、出てくる人々と話をするのだけは忘れずに。





⬆ワイヴァーンの族長に会う。この出来ごとは長く語りつがれたという。

第5話 水竜の牙

第5話の舞台は、これまでとはうって変わって、海の中。海ということは、と一ぜん呼吸できないよね。だって、いくらドラゴンに育てられたからといって、カインは人間。そのままでは、おぼれちゃうぜ。

というわけで、何はなくとも絶対に必要なのが、水中でも呼吸できるというスペル。第4話でシェルスナールから、イヴァンというスペルをもらうが、実はこれがその水中呼吸にあたるわけだ。第5話に突入したら、すかさずイヴァンを使うようにしよう。

第5話では、水竜のキバを持っているという、シードラゴンに会いにいく。水竜のキバとは、レッドドラゴンを倒し、マナの封印を解くのに必要なもの。この話は、第3話あたりでたっぷりと聞かされると思うので省略。ひとことで言ってしまえば、平和を取り戻すために欠かせないものなのだ。

海は海面に近い部分と、深海の2つの部分で構成されている。深海のほうには、シードラゴンのボスがいて、コイツを倒すと水竜のキバが手に入るのだ。ウツボみたいな格好をしているが、立派なドラゴン。なめてかかると、とんでもない目にあってしまうぞ。

イヴァンのスペルを使っているときに体力回復したかったら、すばやくステータスモードに入り、防御系スペルを切り替える。そしてゲーム画面に戻って体力を回復したら、またステータスモードでイヴァンに戻そう。このあたりの作業は、すばやくやらないとすぐにダメージを受けてしまうので、要注意。時間との勝負だ。

第5話くらいまでくると、結構スペルも持っていると思うが、どんなものを持っているのか、常に整理しておくことが大事だ。また、防御系のスペルは、あと何回使用できるか、よく考えながら使うこと。体力回復には、防御系スペルしか方法がないので、残り使用回数がゼロになったら、一巻の終わり。そんなことにならないよう、スペルは大事に使おうね。

第5話で手に入るスペル

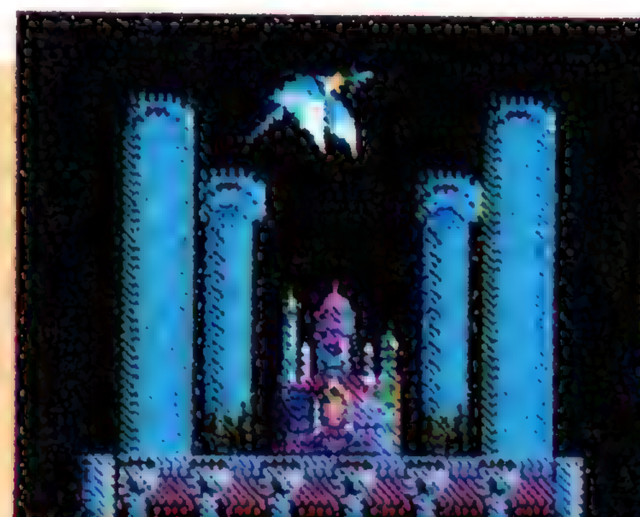
ジョ・リーン(A)
プロヴァカトール(A)
デヴァイン(D)



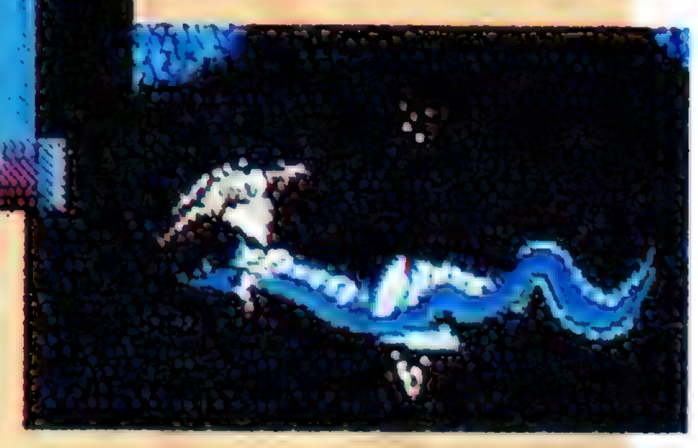
⬆海中ではタコやサメが襲ってくる。なるべくダメージを受けないよう、慎重に戦うようにしたい。



⬇シードラゴン族の賢者セプテウス。彼から水竜のキバについての話を聞く。



⬆海の底にはいたるところに、神殿のようなものがある。何だろう。



⬇シードラゴンの親分。一見ウツボみたいに見えちゃうけど。

第6話 リヴ・ヴェーダ

水竜のキバを得たのちに、赤竜のキバというものも必要だということがわかる。で、第6話では、いよいよ赤竜の谷へ乗り込む! というわけなのだ。

赤竜の谷、いわゆるレッドドラゴンズバレーは、ミッド・ガルツ地方の一番北にある。ここではレッドドラゴン族の大帝、リュディン・ヴァイレスが持っているという赤竜のキバを手に入れることが目的。水竜のキバ、赤竜のキバ、この2つが揃って初めて、マナ・ルフトにかけられた封印を解くことができる。そして、ミッド・ガルツに平和を取り戻すことができるのだ。

リュデイン・ヴァイレスは、赤竜の谷の奥深くにいる。非常に好戦的な種族とされているレッドドラゴンを倒すのは、なみたいていの苦労ではないはずだ。攻撃スペルは、より強力なものを選ぶこと。そして、辛抱強く攻撃することが大切だ。少しでも体力が減ったら、ただちに回復するように。

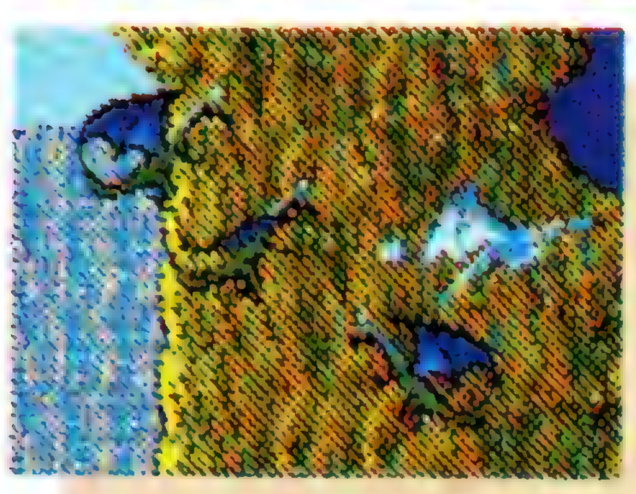
リュデイン・ヴァイレスを倒すと、リヴ・ヴェーダに会える。それは、2万年生きているという、伝説の金竜だった。彼はルーン・ブレードの文字を読み、美の女神の宝玉を取ってこい、と命ずる。

どうやらルーン・ブレードの真価は、宝玉とやらがないと発揮できないようなのだ。レッドドラゴンを倒したからといって、それですべてが解決したわけではない。

ここから先の話は、第7話以降で体験できる。ルーン・ブレードにまつわる謎は、まだすべてが明らかにされたわけではない。むしろ、これからが正念場なのだ。『ミッド・ガルツ』は、全12話から構成されているが、この第6話は、ちょうど前半の節目にあたるところ。ストーリー的には、ミッド・ガルツに平和が蘇って、ああよかったね、ということになるのだろうが、カインとサークンの前にはまだ冒険が続く。でも、これだけは約束してほしい。どんなことがあっても、泣いたりしないと。

第6話で手に入るスペル

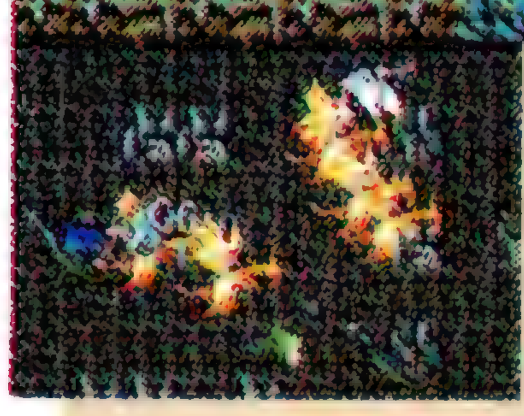
アレフ(A)
アイス(A)
バジア(D)



⬅いよいよやってきた赤竜の谷。気を引き締めて!



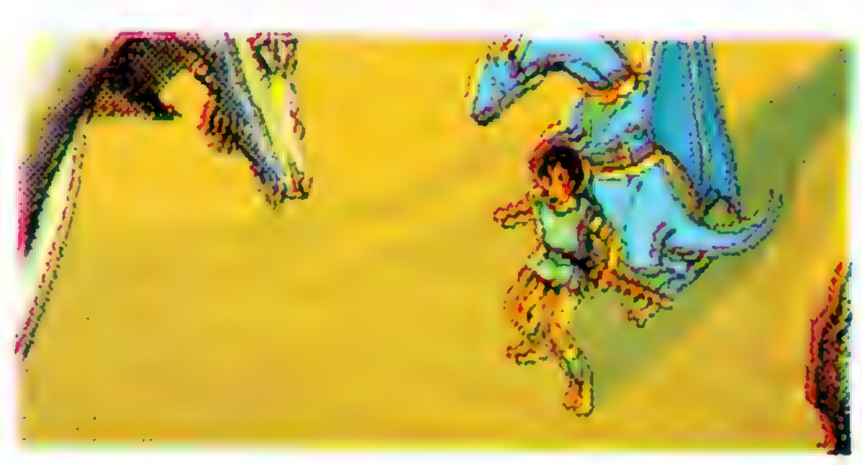
➡こんな場面もある。迷わないようにしてね。



⬅大挙してレッドドラゴンが押し寄せてくる。逃げるが勝ち。



➡レッドドラゴンを倒すのは、とてもキツイ。



⬆ついにリヴ・ヴェーダと出会えた。ようやくルーン・ブレードの文字が読める。



⬆リヴ・ヴェーダによって、新たなる世界に飛ばされる。何が待っているのか。



遠い未来の地球。そこは、悪の独裁者"クリムゾン"の支配する荒廃した社会だった。だが、３人の勇気ある若者によって"クリムゾン"は倒された。それから50年後。再び悪の影が世界を覆う。世界を救えるのはキミだけだ!! という感じで、『クリムゾンII』の物語は始まる。前作と違い、今度は５人パーティー。しかも、勇者以外のメンバーそれぞれに、ショートシナリオがついている。まずプレイヤーは、この４つのショートシナリオを解かなくてはいけないのだ。それから勇者となって、メンバーを集めながら広大な世界を旅するわけ。今回の徹底解剖では、前半ふたりのショートシナリオを細かく紹介しよう！

ゴーバスの巻



このゲームでは、勇者には自分の好きな名前を付けることができるが、残り４人のメンバーには、名前がある。バーバリアンの戦士ゴーバス、僧侶のリーマ、魔法使いのマーロン、そして女戦士のナターシャ。この４人にそれぞれショートシナリオがあるわけ。１番目はゴーバスだ。

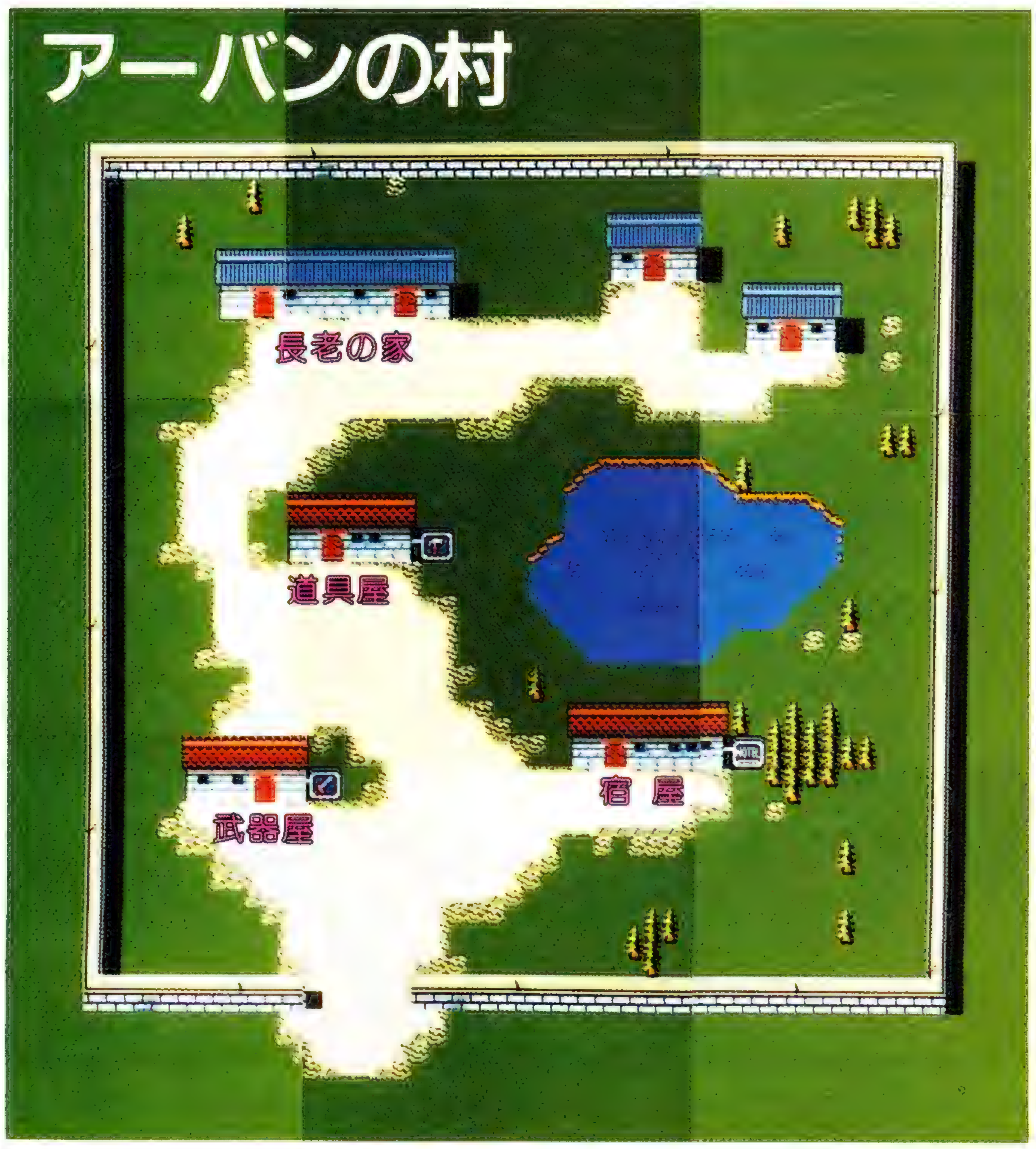
ゴーバスは、アーバンの村に住んでいる。ある日、村の長老に呼ばれて家を訪ねてみると、アバの神殿に行って成人の儀式をするように言われた。村人の話だと、神殿に行くには死人の洞窟という、モンスターがいっぱいいる場所を通らないといけないらしい。

まずは、村にあるお店で必要な物を買おう。と思ったけれど、ゴーバスは無一文なんだよね。うーん困った。武器も持たずに、モンスターがうじゃうじゃいる、村の外へは出られないぞ。でも、大丈夫。親切な村人がゴールドをくれるから、それで買い物をしよう。

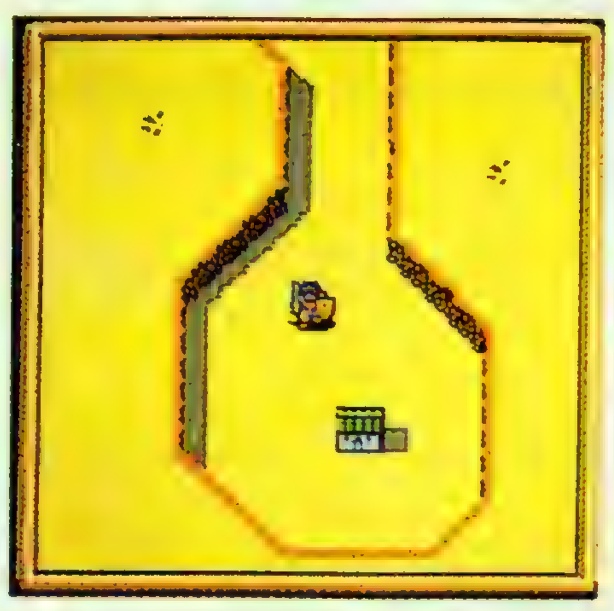


武器は棍棒、防具は皮の盾あたりが、値段的に妥当だろう。アイテムは、傷薬に毒消しをいくつか持っていればなんとかなるはずだ。傷薬は、体力を30ポイント前後回復させてくれるぞ。もちろん、宿屋に泊まれば最高値まで回復でき

アーバンの村



この老人は見たことがあるぞ

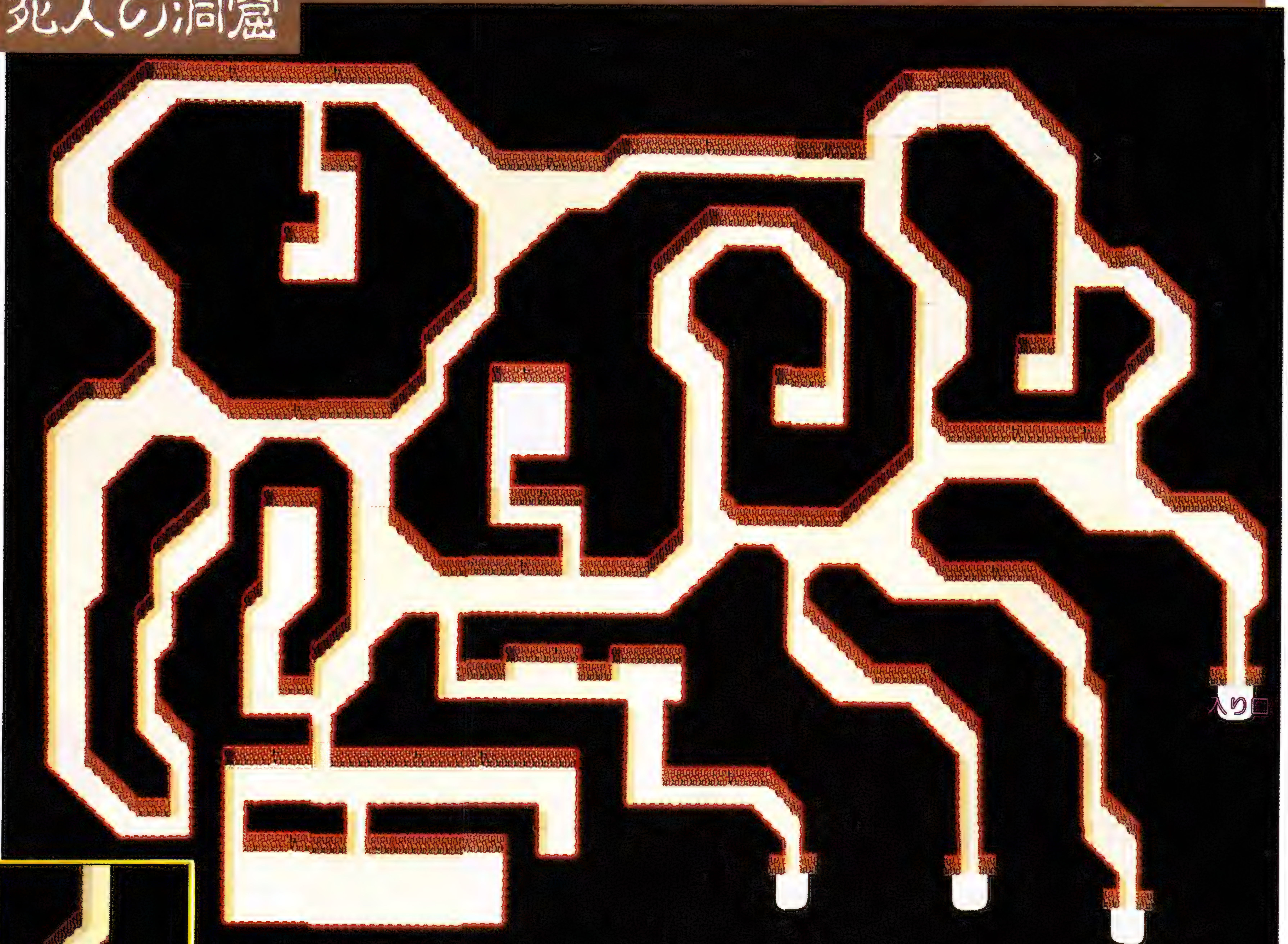




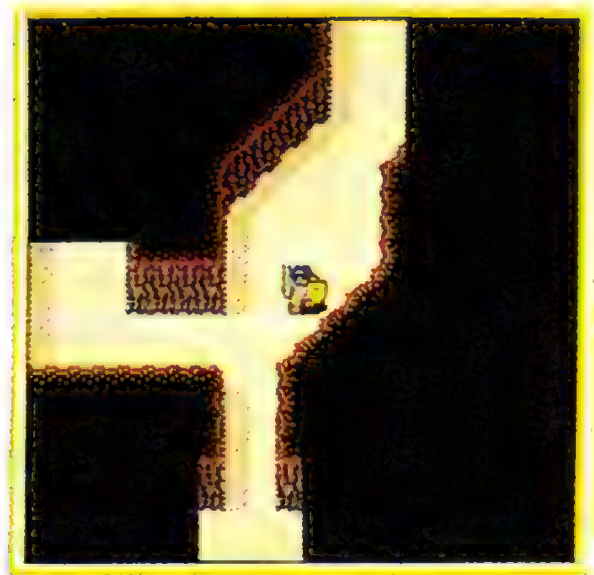
神殿の鍵を持っていたのは、前回の『クリムゾン』で一緒に旅をしたアーノルドだった。しかも、あの光の玉をくれたぞ!!

■ジャンル/ロールプレイング
■メーカー/クリスタルソフト
■対応機種/PC-8801SR
■価　　格/価格未定
■発 売 日/３月10日発売予定

死人の洞窟







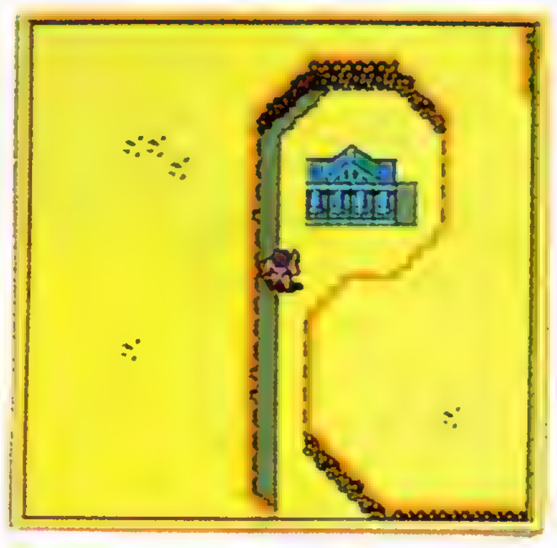
↑おや、ここで行き止まりか。
→いや、違った。近づくと、道が見え隠れするんだ。

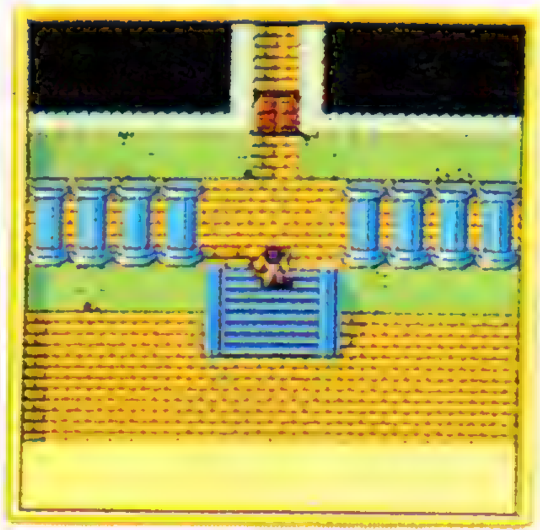
る。アーバンの宿屋はとても安いので、いちいち村まで戻る手間が苦にならなければ、傷薬をいくつも買うよりはお得かも。あと、隕石のかけらが道具屋に売っているが、これはどんな場所からでも最後に立ち寄った町や村へ戻れる便利なアイテムなのだ。ただ値段が高いので、最初はちょっと手がでない。セッセとゴールドを貯めて、早く手に入れたいものだね。

装備が整ったら、いよいよ村を出発しよう。村からそんなに遠くないところに、ふたつの洞窟がある。ひとつは、アバの神殿に通じており、残りのひとつは、なんと黄金の入った宝箱の隠し場所に通じているのだ。やったね！ ここを見つければ、もう少しまともな装備が買えるようになるぞ。

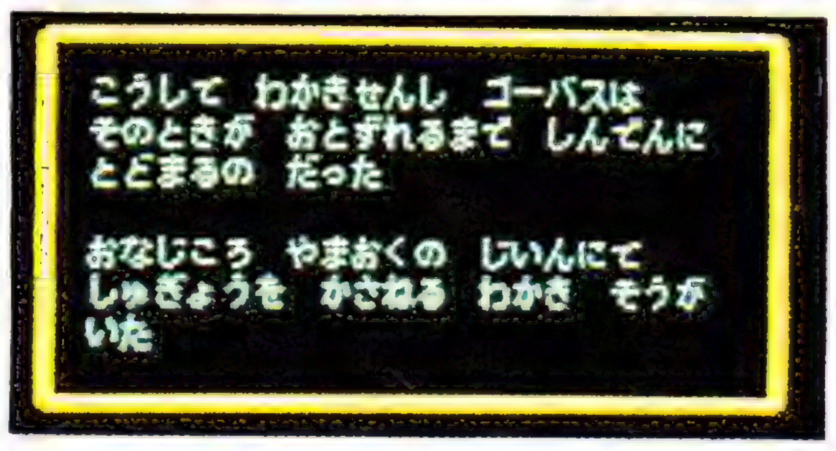
さて、死人の洞窟には3つの出口があり、それぞれが単なる空き地、神殿の鍵を持つ老人の家、そしてアバの神殿に続く道へと通じている。神殿に無事にたどり着けば、ゴーバスのショートシナリオは終了だ。勇者が来るまでその場で待機することになる。といっても、捜しに来る勇者というのも、実はプレイヤーのキミ。次に来るときのため、地形をよく覚えておこう。

このシナリオで、ゴーバスのレベルをあげておくと、あとでパーティーを組んだとき、とても楽になるぞ。

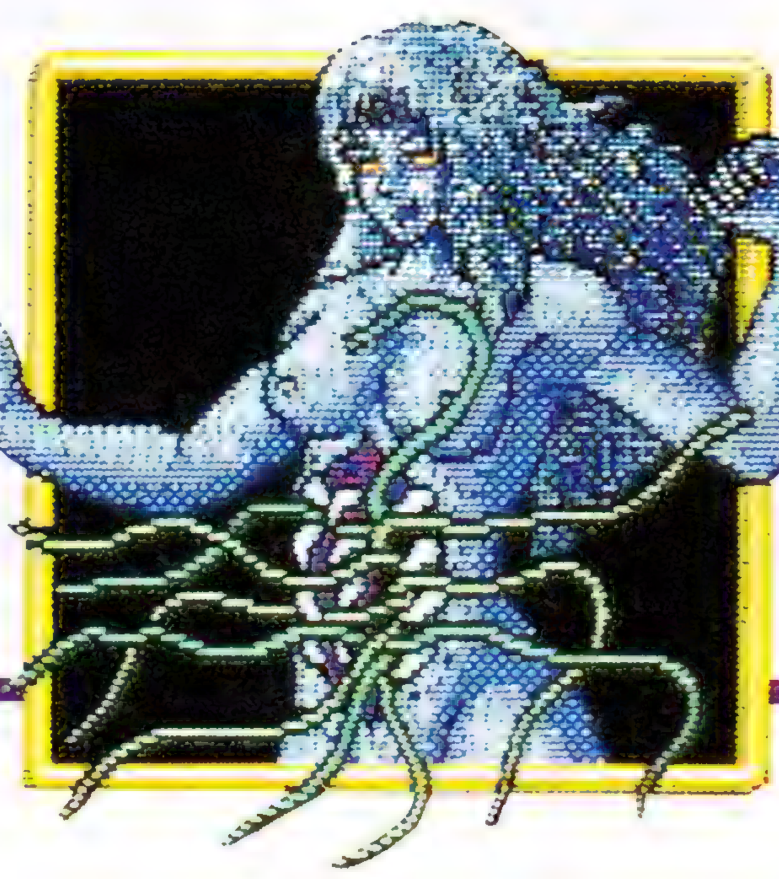




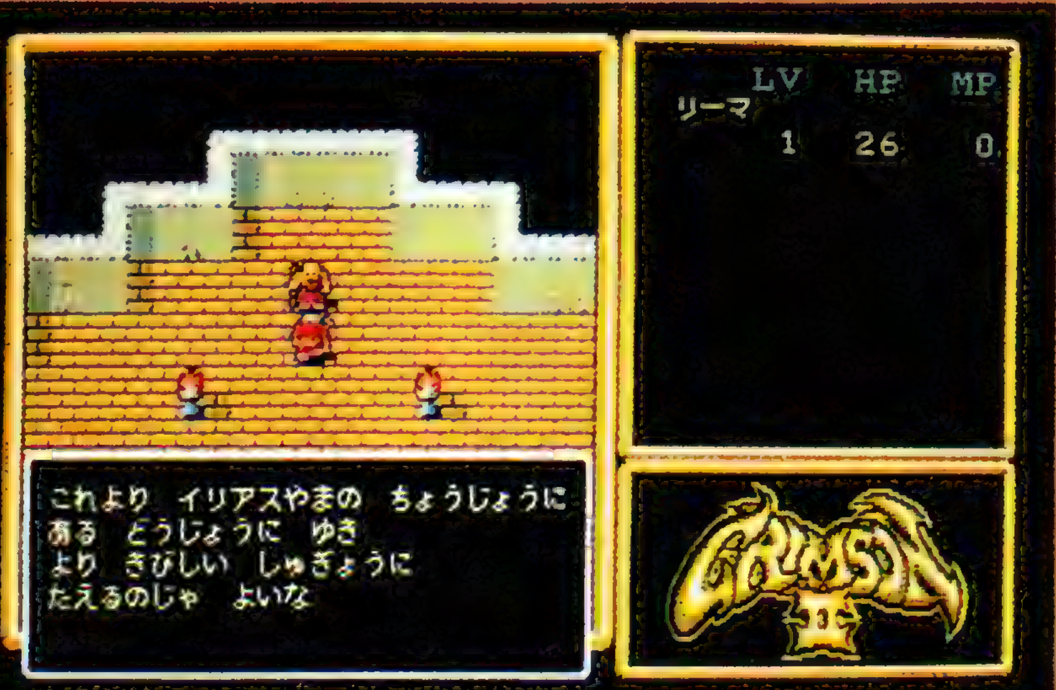




↑この扉は鍵がないとダメ。
↘アバの神殿にやっと着いた。
←神殿の奥の扉から勇者は来る。

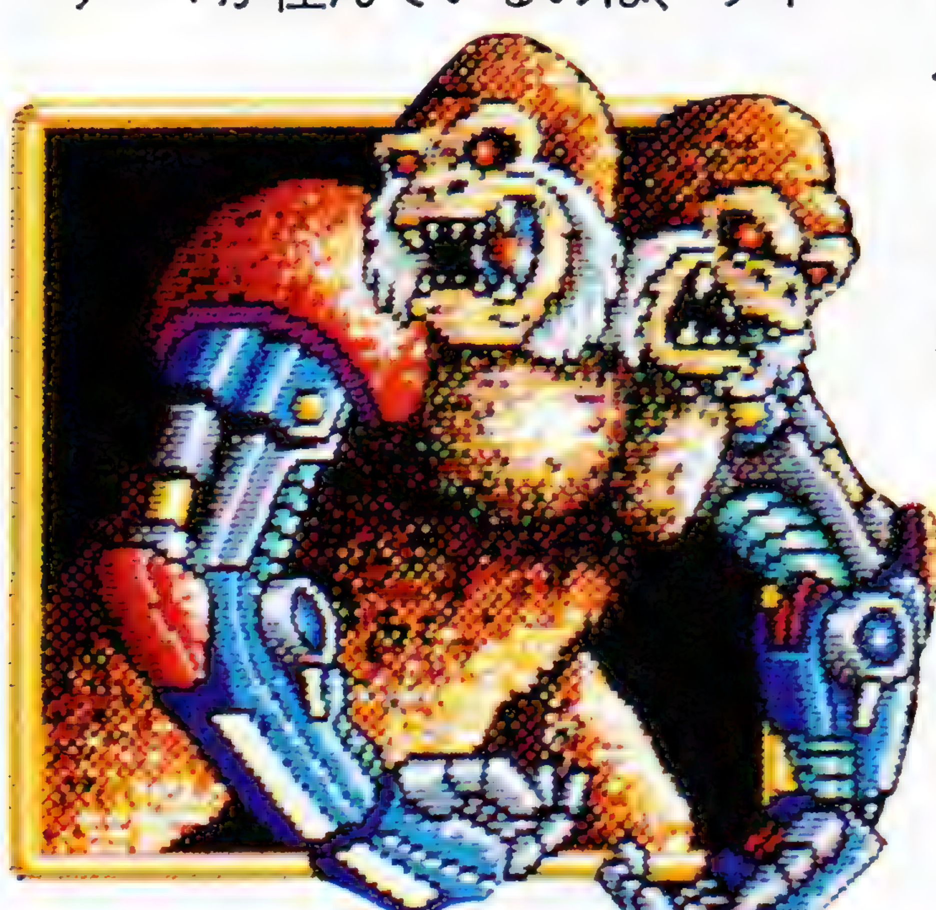


リーマの巻



2番目のショートシナリオは、僧侶のリーマだ。彼は、イリアスという山の頂上にある道場に、修行のため、行かなくてはならない。

リーマが住んでいるのは、ライラスの村近くの寺院。ここでは何人もの僧侶が座禅を組んで修行している。その中のひとりが、ライラスの村長の娘が重い病気にかかっていると教えてくれる。僧侶なら、やっぱり助けてあげなくちゃいけないなあ。まずは、ライラスの村へ行ってみよう。それに寺院には、武器やアイテムが買えるような店が一軒もないから、装備を整えるためにも、ライラスの村へ行かなくちゃいけないぞ。



寺院を1歩出ると、そこにはモンスターがうじゃうじゃ。なにしろ前作と違って今回は、フィールドにもモンスターが出現するのだ。

リーマは僧侶だけど、まだ魔法が使えない。イリアスの道場で修行をして、初めて使えるようになるんだよね。おまけに、僧侶はあんまり腕力が強くないから、敵を倒すにはゴーバスのときより苦労するかも。心して進もう。

ライラスの村長を訪ねると、やはり娘は重い病気にかかっていた。治すには、おそろしの森に住むみみずくばあさんの薬が必要らしい。おそろしの森なんて名前がついているくらいだから、きっとモンスターがいっぱいいるんだろうなあ。でも、行くしかない。なぜって、娘を助けずに道場に行っても、中へ入れてはくれないのだ。

おそろしの森は、ライラスの村から西へ少し行ったところにある。中には3つの洞窟があって、入り口近くの洞窟にみみずくばあさんがいた。しかしばあさんは、薬を作るのにはとかげのしっぽと、カエルの目玉が必要だと言う。このふたつのアイテムは残りの洞窟のどこかにあるんだってさ。人使いの荒いばあさんだ。右のページでマップを紹介するので、参考にして探してください。

両方とも見つけたら、ばあさんに渡して薬を作ってもらおう。あとは、薬を村長に届ければOK。娘が元気になって、よかったよかった。

さあ、これでイリアス山の道場に入ることができるぞ!! 道場では、なんとかげろうの玉がもらえる。この玉は、『クリムゾン』をプレイした人なら記憶にあると思うが、光の玉、かげろうの玉、闇の玉、炎の玉、そして氷の玉と全部で5つあるのだ。これをすべて揃えたとき、大いなる力が蘇るという。ゴーバスがアーノルドから光の玉をもらい、今リーマがかげろうの玉を手に入れた。残りはあと3つだぞ。

かげろうの玉をもらったら、リーマのショートシナリオは終わり。これまた勇者が捜しにくるまで、その場で待機というわけだ。

ゴーバスのときにも書いた



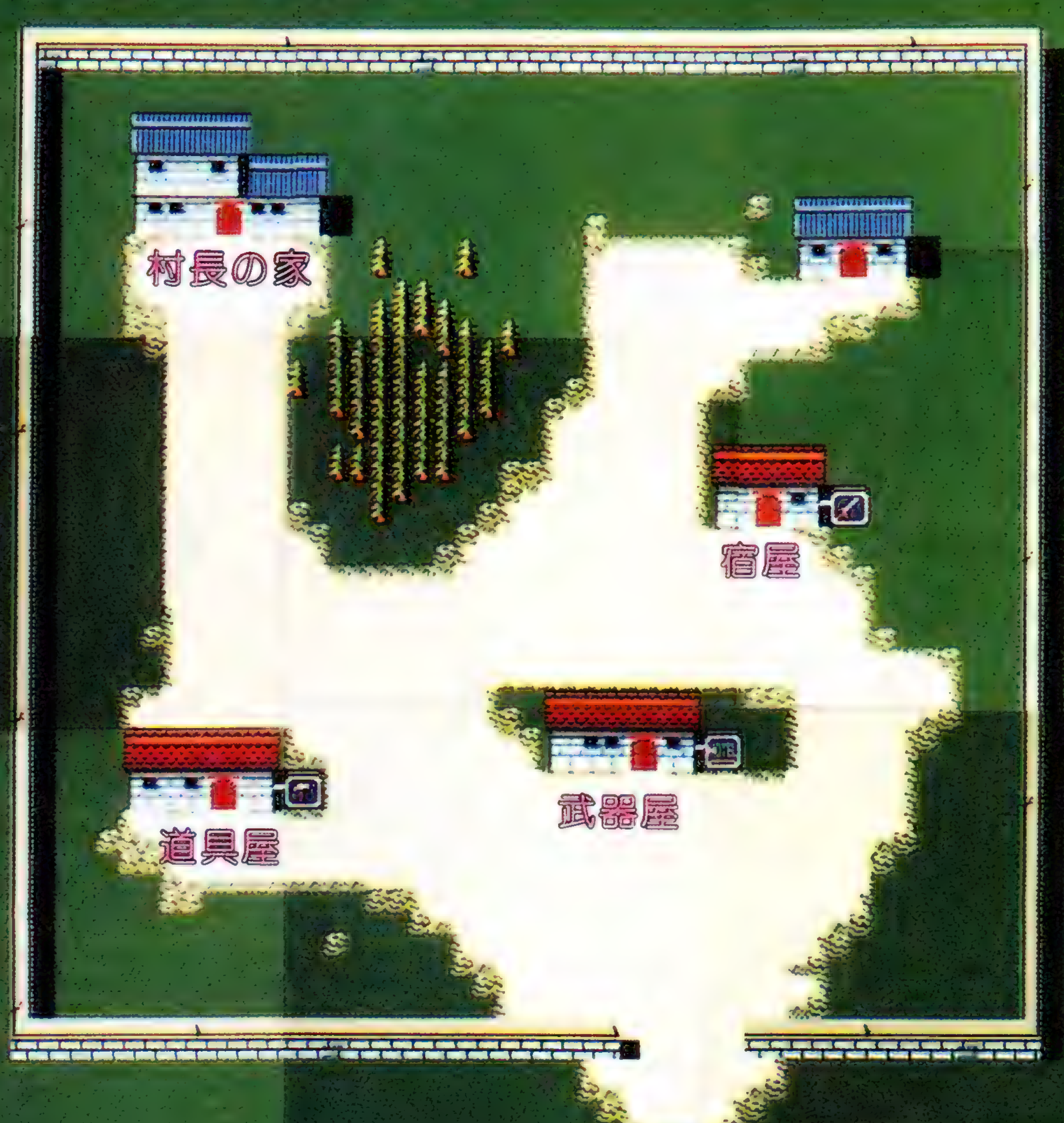
村長の娘が病気!?





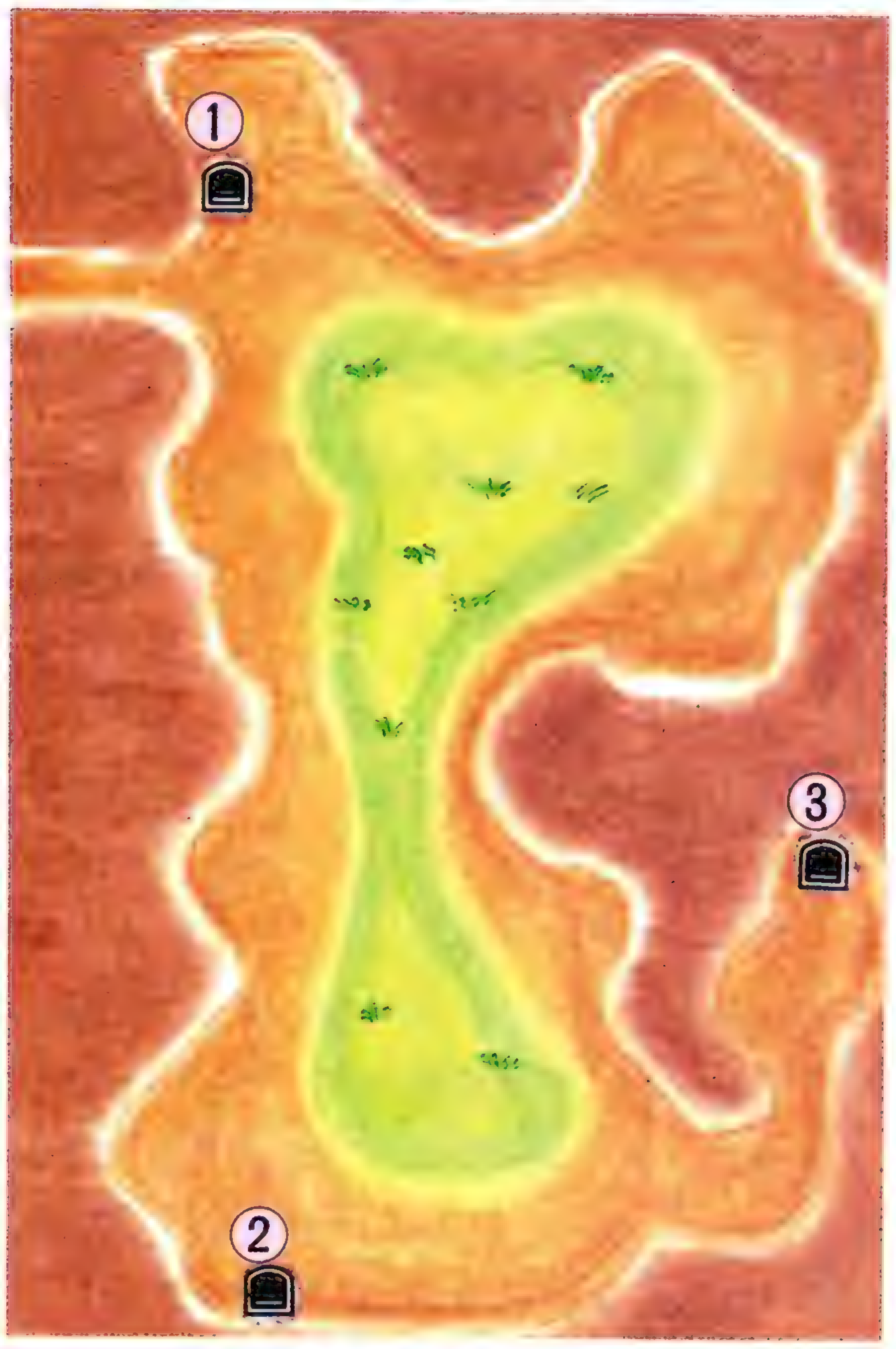
僧侶たるもの、困った人は助けなきゃね。病気を治すには、みみずくばあさんの薬が必要らしい。

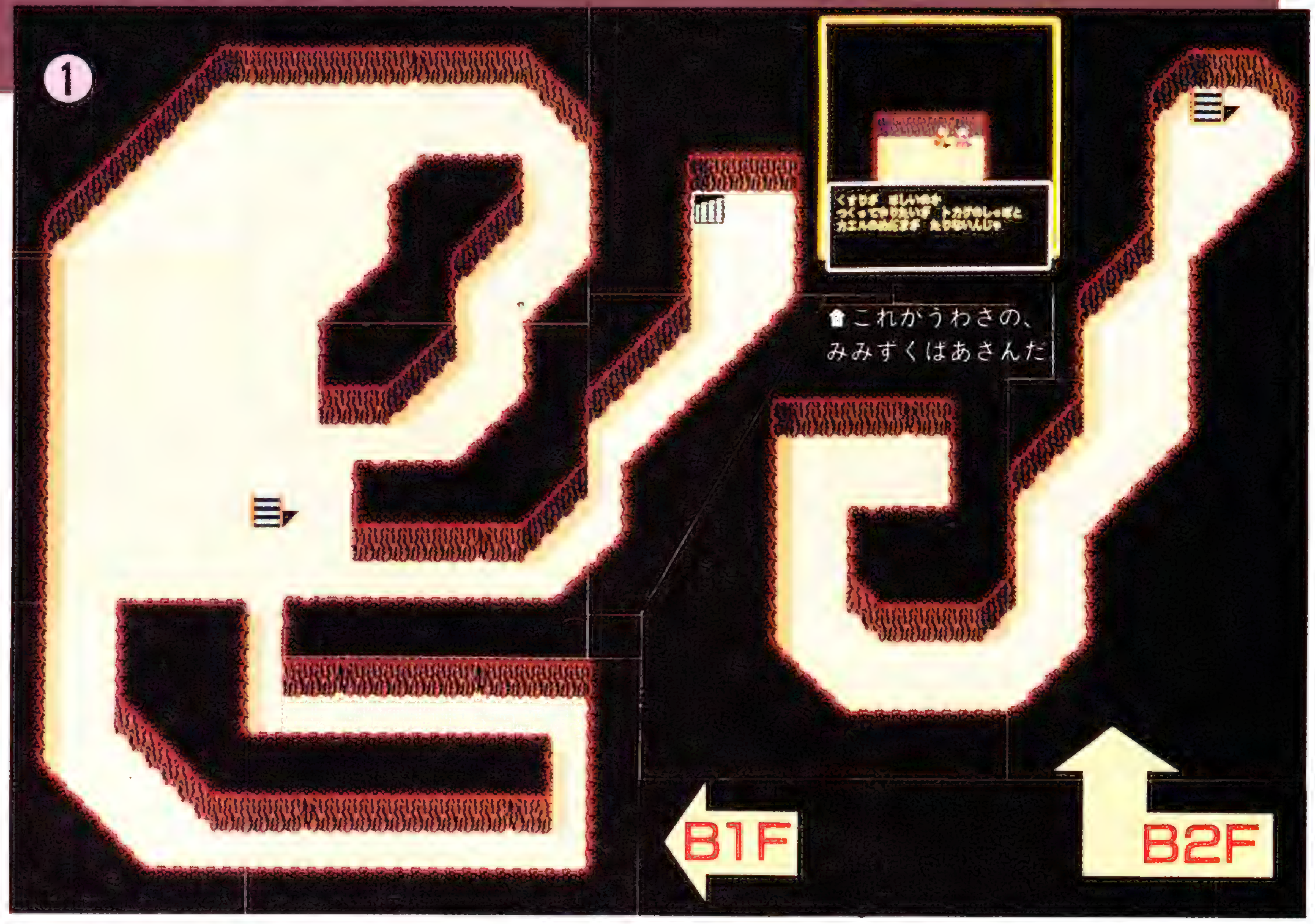
ライラスの村



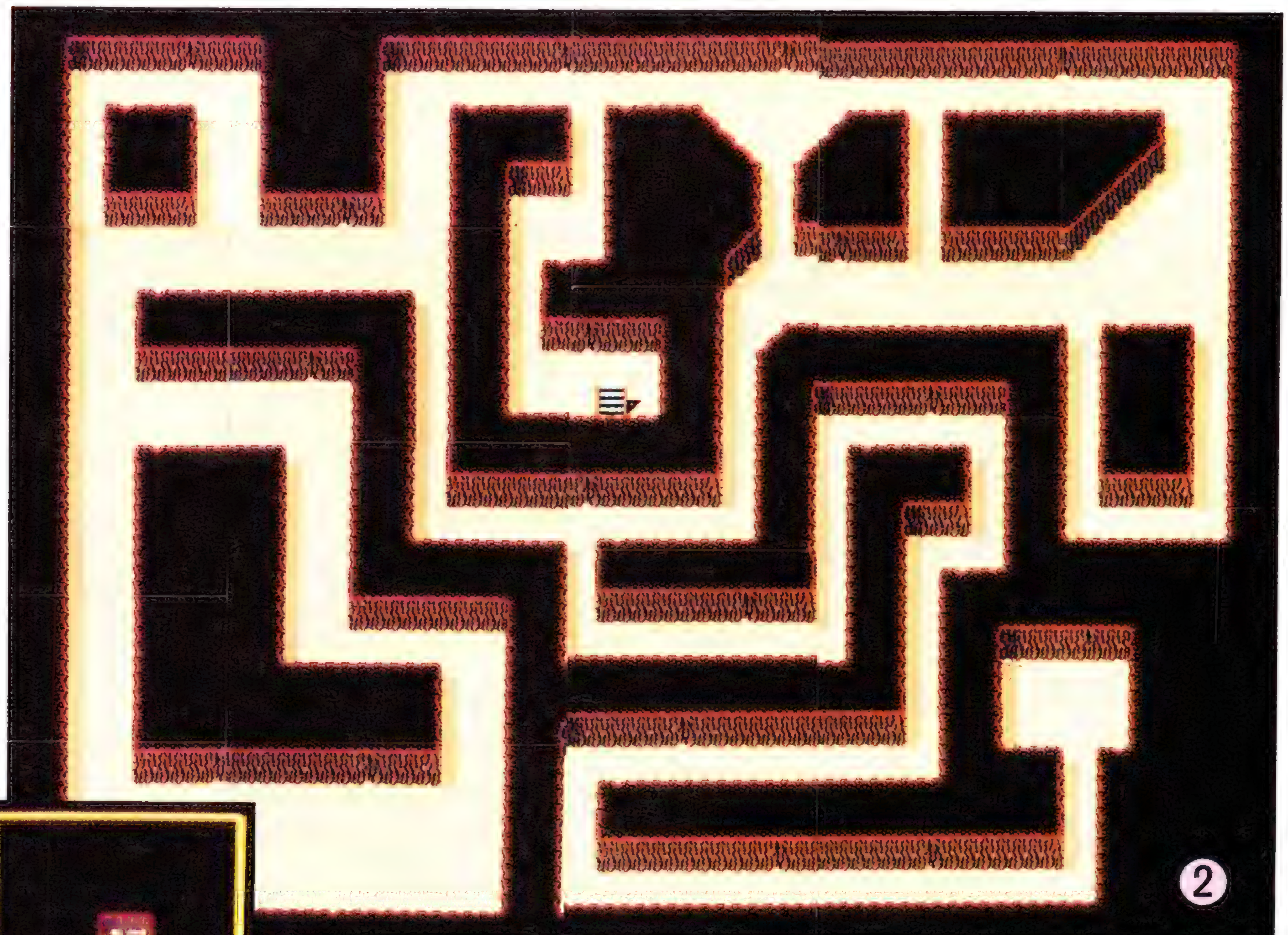


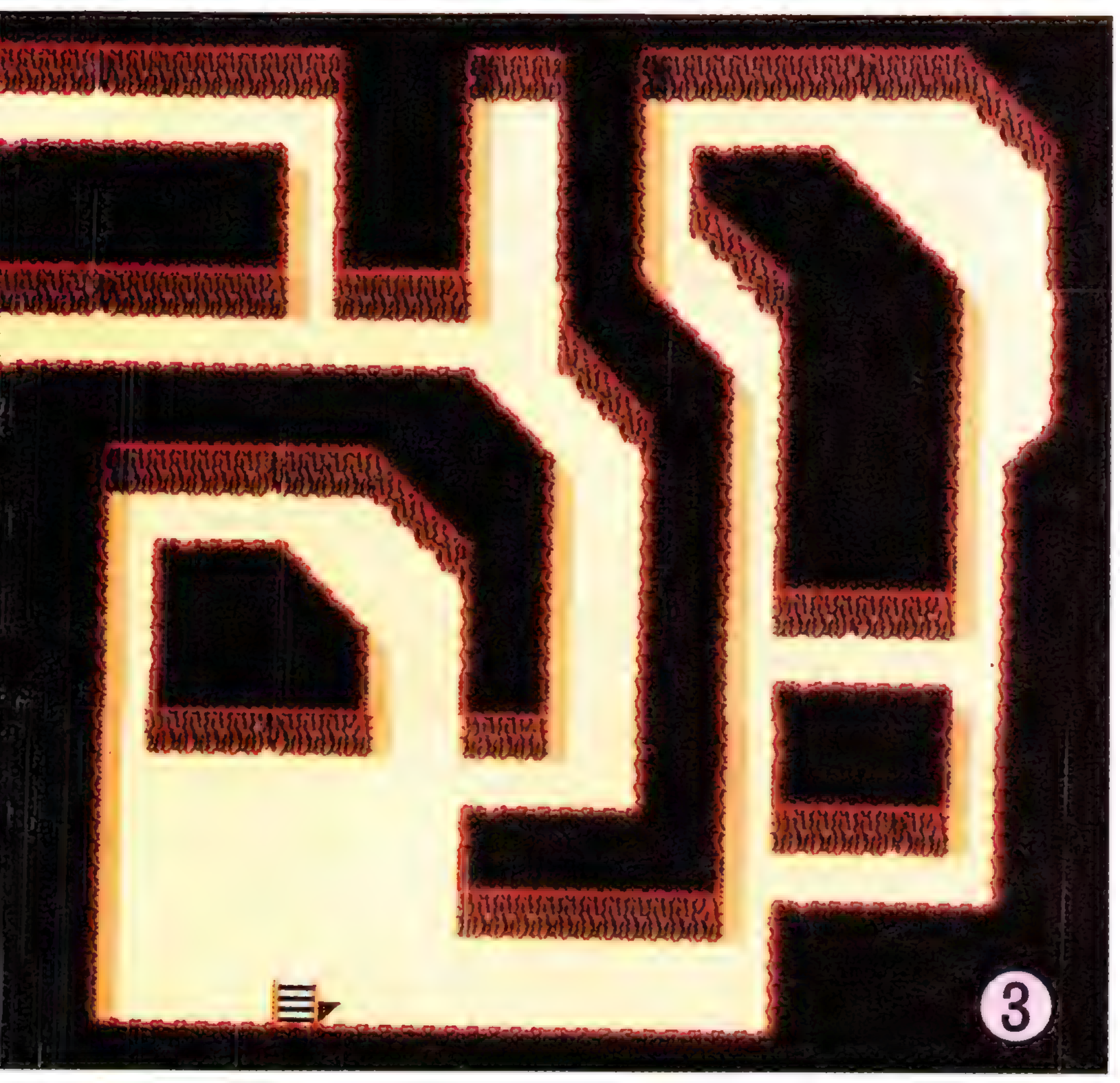
おそろしの森





⬆これがうわさの、みみずくばあさんだ





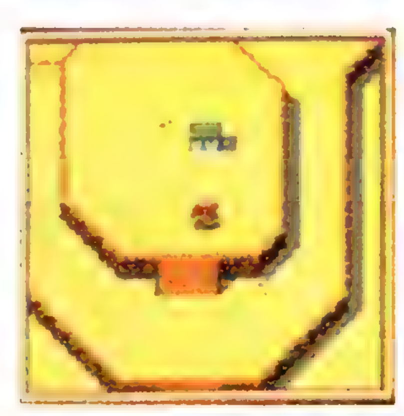


➡薬を作るのに必要なアイテム、とかげのしっぽをみつけたぞ！

けど、このショートシナリオ中にレベルを目いっぱい上げておくと、あとでパーティーを組んだとき、上げなかった人と大きく差がつくのだ。バーバリアンのゴーバスは魔法を使えないが、それ以外のメンバーはなにかしらの魔法が使える。この魔法は、パーティー形式になって初めて覚えることができるので、レベルが高いと1度に3つも4つも使えるようになり、あっという間に強いパーティーになるんだ。しかも、ゴールドがザクザク手に入る。わりと簡単に解けるからといって、ショートシナリオをおろそかにしてはいけません。

あと注意しなきゃいけないのは、当たり前のことなんだけど、ゴーバスがたくさんゴールドを稼いだからといって、リーマがそれを受け継ぐことはできないということ。パーティーになったときに初めて全員の財産になるのだ。

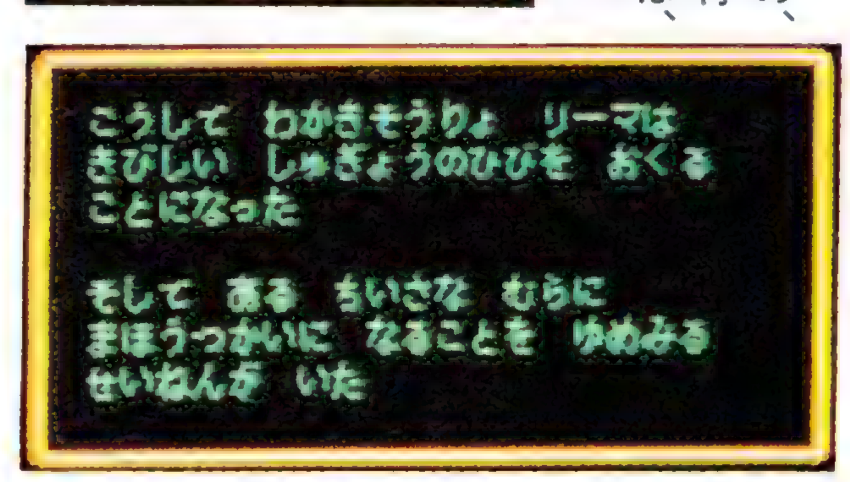
というわけで、次号は残りのふたりを徹底的に紹介しちゃうぞ！



⬆やっとこさ、修行する道場が見えてきた、ぜえぜえ。



⬅りっぱな僧侶になるため、勇者が迎えにくるまで修行をするのだ。なおこの人は、かげろうの玉をくれるぞ。



残りのふたりは、次号で!!

DEATH BRINGER

5回にわたった『デス・ブリンガー』の徹底解剖も、ついに今回が最終回。今回はゲームエンド直前のグラステスヴァレー、スォードピーク山、クラウドパスの3ヵ所をご紹介しよう。ここまで来たからには、ぜひとも黒騎士の正体や、マハーヴィーラ、そしてデス・ブリンガーの謎を解いてほしい。あとちょっとがんばれば、待望のエンディングはキミのものだ。無事に冒険を終えた者には、とびきりの感動が待っている！

ディガの騎士団を追ってヴァレニアにやってきたものの、そう簡単に彼らをやっつけることはできなかった。しかし、騎士団を指揮する黒騎士について、いくつかの情報を手に入れたり、マハーヴィーラという新たな陰の人物の存在についての示唆を得たりと、決してパーティーの行動はムダに終わっているわけではない。

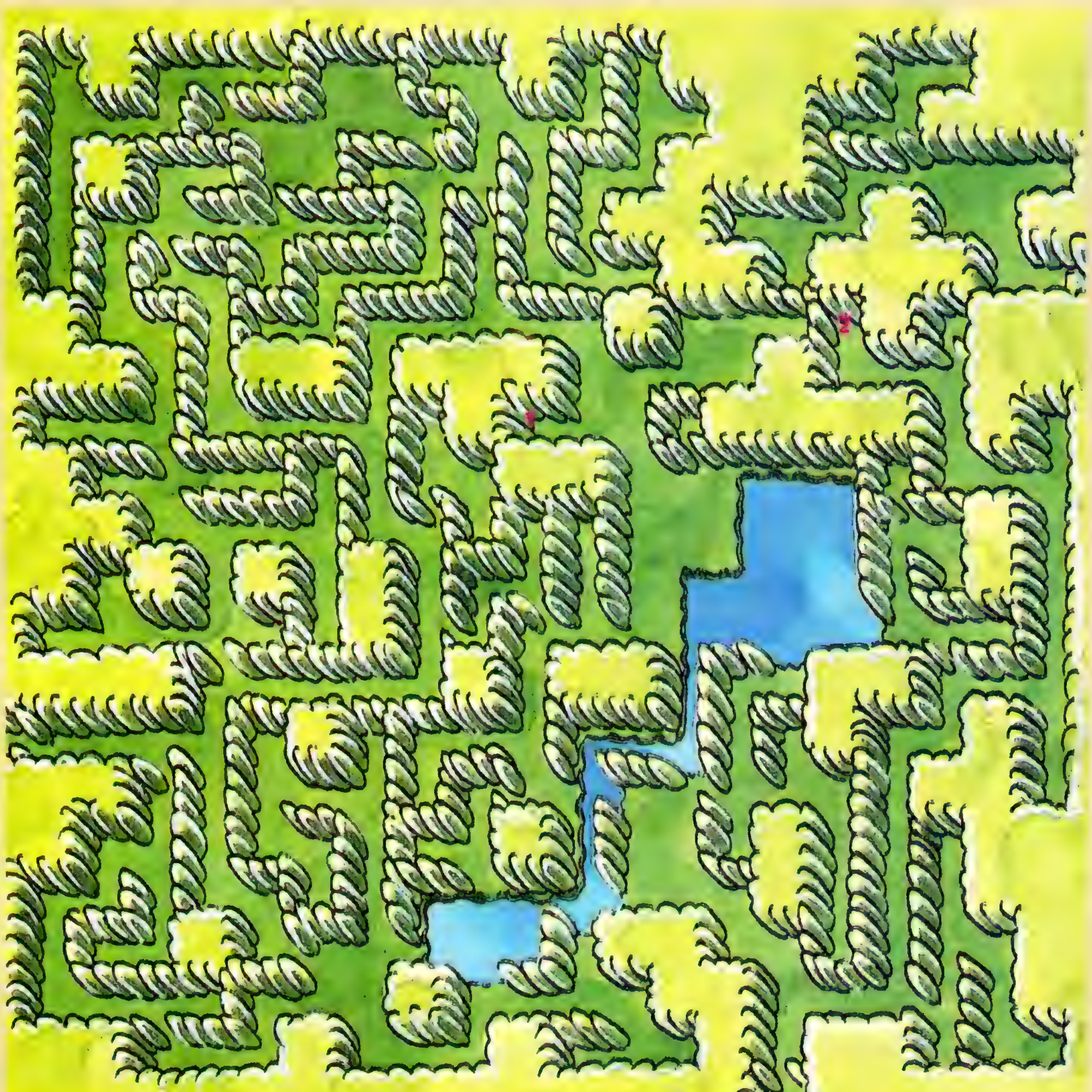
さらにうれしいことに、何人かの仲間と出会え、パーティーの格も、グッとレベルアップすることになった。回り道しながらも、確実に敵の懐に近づいている。そう思うといつ終わるともしれない旅にも、何となくはりあいがでてくるのだった……。

というのが前回のウエスト・イアノーク、イースト・イアノークあたりのお話。今回はイースト・イアノークからさらに奥まった、3つの地域について解説していきたいと思う。

イースト・イアノークからは、グラステスヴァレー、クラウドパス、スォードピーク山への3本の道が出ている。まだ道を見つけていない、という人はいないと思うけど、もしまだだったらがんばって探すよーに。そうしないと、今回の話についていけないぞ。

この3つの地域は、どこもゲームストーリー上、大切な役割を持つところ。イースト・イアノークまでの旅で手に入った情報が、確かなものに感じられる。その実感を味わうためにも、イースト・イアノークまでの地域でやり残したことがないようにしたい。鍵開けの技能は身につけたか？　黒騎士についての情報はもらったか？　頼りになる仲間は見つけたか？　点検が終わったら、出発しよう！

グラステスヴァレー　ヴァレニアの奥へと足を踏み入れる



グラステスヴァレーへは、イースト・イアノークの北東部から道が出ている。ここには、シュネーフォート城とアルヌの村がある。シュネーフォート城へは正面だけでなく、裏口から入ることもできるので注意すること。

うっそうとした森の中では、どんなヤツに出会うかわからない。武器のチェックを怠らないように。また、常に体力が最高値になっているよう、休息コマンドはうまく使おう。ある場所でディーナという女と会えれば、彼女を仲間にすることもできるぞ。

グラステスヴァレーからは、ダークライズ山脈と、クラウドパスへの道が出ている。



⬆森の中で突然女の子と出会った。彼女がディーナ。おてんばムスメだ。

⬇うっそうとした森林が広がる。いつなんどき、襲われるかわからない。



■ジャンル/ロールプレイング　■対応機種/PC-88VA、PC-9801、X68000
■メーカー/日本テレネット　■価　格/9800円　■発 売 日/発売中(PC-88VA、PC-9801)、3月10日(X68000)

1 アルヌの村

シュネーフォート城の正面から、ほど近いところにあるのがアルヌの村だ。村に入ってすぐのところにあるのが、ズネルの鍛冶屋。しかし小さな村の鍛冶屋だけに、品揃えはよくない。ここでは、武器の買い替えはしないほうが無難だ。その分、デイムの砦やレスフィドなどで、十分に装備を整えておいたほうが賢い方法といえるだろう。

アルヌの村の指導者、エルモアの家に行ってみると、彼からシュネーフォート城についての情報がもらえる。なんでも王女様は病気で、エルモアはお見舞いに城を訪ねたのだが、追い返されてしまったという。ほかにも、城に勤めている者が帰ってこないと訴える村人がいたりと、どうやらシュネーフォート城に何かありそうな気配なのだ。

魔法使いギルドでは、土系と火系の魔法を教えてくれるが、それだけで安心してはダメ。ここでは黒騎士の動向についての、最新情報が手に入るのだ。聞きもらしのないよう、しっかりと耳をそばだてること。

寺院で教えてくれる魔法も、必ず買っておくように。もちろん情報のほうも忘れずにね。



➡おてんばな妹のことを心配するアキューレ。やさしい人だ。

⬇シュネーフォート城に勤めている友人が帰ってこない、と心配する村人。城には何か秘密がありそうな感じ。





⬆魔法使いギルドで魔法を覚えるのも大事。魔法は戦闘時の強力な武器となるもの。おカネの許すかぎり覚えてね。



⬆街や村に入ったら、必ずそこにいる人々と話をする。そうしないと、次の目的への道が開けないのだ。

⬇どの街にも指導者や長老的存在の人がいる。彼らはフツーの住民よりも、多くのことを知っているのだ。



2 シュネーフォート城

アルヌの村で手に入れた情報をもとにやってきたのが、ここシュネーフォート城。城の1階には王女の部屋や、謁見室があるらしいが、人の気配がまったくない。王女が病気だというのに、いったいどうしたことなんだろう。何をやってるのか。

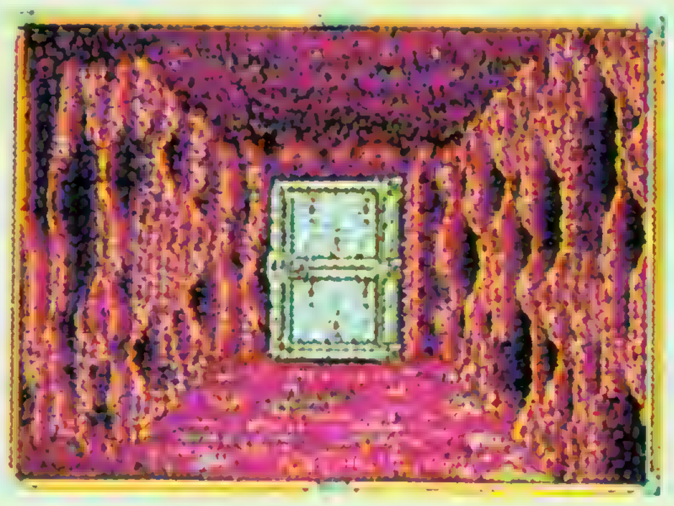
ここはトーゼンのごとく、城の中をウロウロしてみなければならない。城の2階には、大臣デミトロフのいる部屋がある。彼の話では、昔この城をマハーヴィーラが訪れたという。そしてマハーヴィーラは、王女をどこかに連れていってしまったのだという。王女は病気でもなんでもなく、行方不明だったのだ。

さらにデミトロフは、マハーヴィーラが王女を人質に、ディガの騎士団を動かしていることまでしゃべってくれる。そういえばワースの村で、これに関連した話を聞いた覚えがあるでしょ? どうやらディガの騎士団の行動には、何か深いわけがありそうだ。

ここまでわかったら、次にキミがやらなければならないのは、王女を捜すこと。だからといって、無鉄砲に飛び出しても、な～んにもならない。王女がどこにいるのかについての手がかりを得てからじゃなきゃ、動きようがないというもの。

シュネーフォート城には実は、地下がある。そこは牢獄になっていて、中には囚人がいる。長年閉じ込められている彼は、シュネーフォート城の事情通。彼からもらえる情報は、かなりの重みがある。役に立つぞ。

➡シュネーフォート城の地下。不気味なのだ。



➡彼女は誰だ!? なぜこんなところにいる?



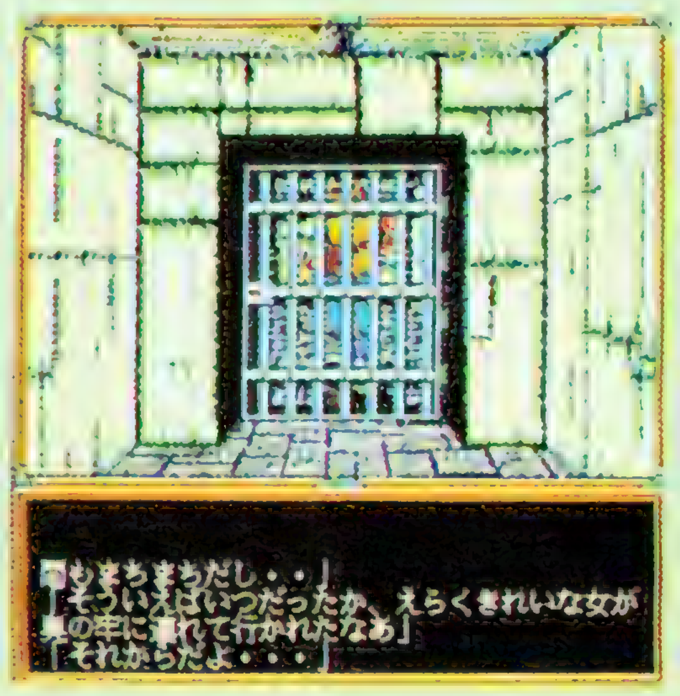
➡地下は牢獄になっている。囚人は隠れた事情通。親切にね。



➡誰かの話し声がする。ヤツとは誰のことなのだろうか。



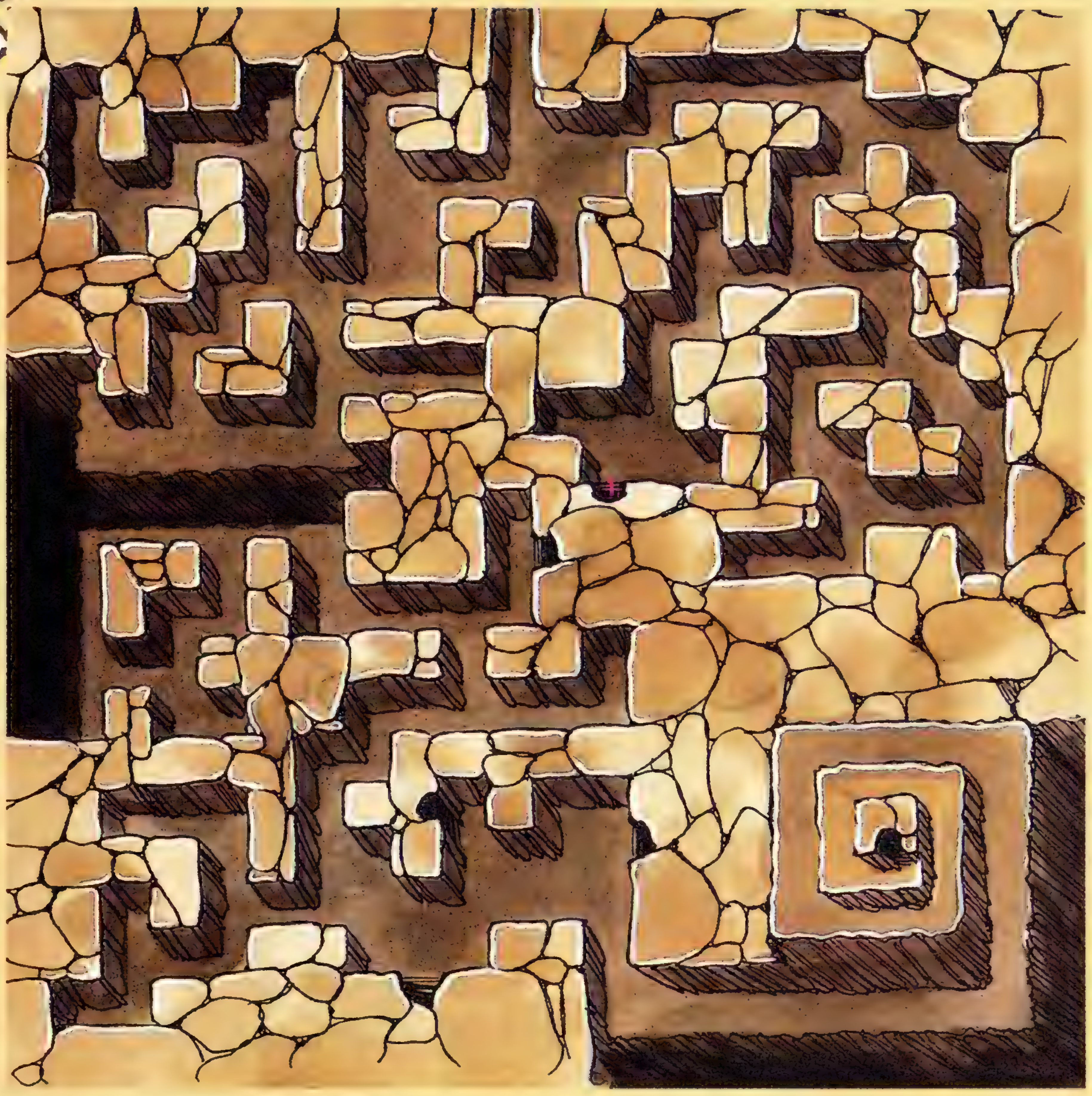
➡こんな情報も手に入る。情報をもらったら、行動に移るべし。



➡王女のことを心配するデミトロフ。探ってみる価値ありだ。



スォードピーク山　ドラゴンを倒し、秘宝を手に入れる

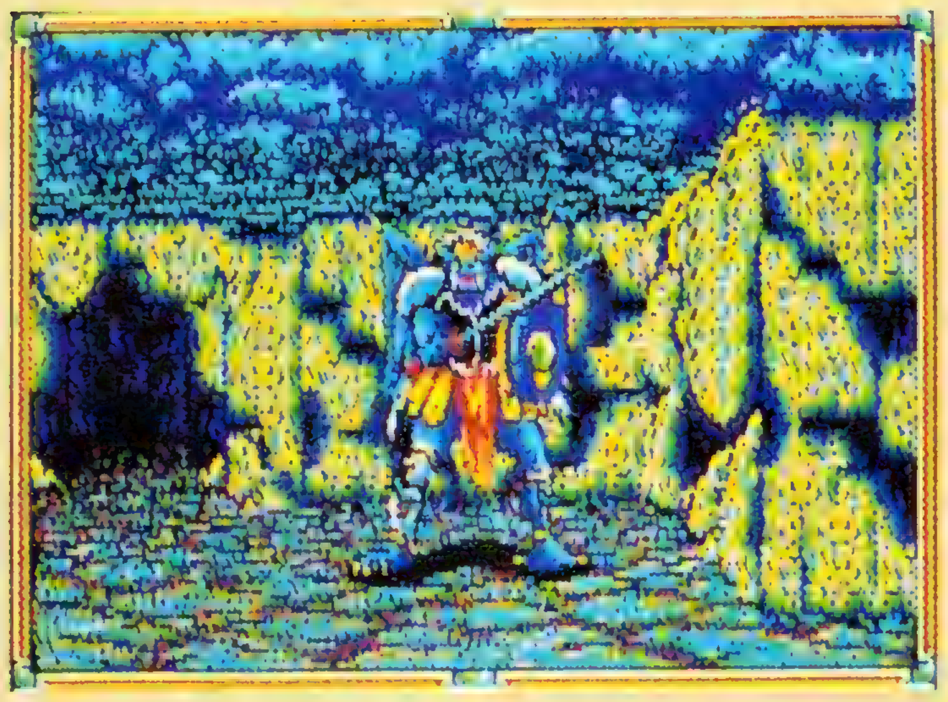


⬇不気味な洞窟がいくつか口を開けている。思い切って中に入れ！





⬆ある洞窟にはヘンな騎士が。彼からの依頼を果たすのは大変なのだ。



⬅スォードピーク山は、いたるところ敵でいっぱいなのだ。油断は禁物。少しでも体力を消耗したら、すぐに休息して回復させておかないとあとがコワイぞ。

⬇スォードピーク山に巣くうドラゴンとの戦い。最後の敵はドラゴン王だが、倒すとてもいいものが手に入る。手ごわい相手だけど、絶対に倒せ！



そそり立つ岩山が不気味なスォードピーク山。深い谷とガケによって二分され、並の方法では山の反対側に出ることはできない。ガケのふもとにあるドワーフの集落を抜けるしか、手段はないのだ。

山頂はドラゴンのすみか。いくつかある洞窟には、どこにもドラゴンがいる。ドラゴンはかなり強いので、うまく戦わないとアッという間に死んでしまう。でも、ドラゴンの王を倒したあかつきには、ステキな宝物がいただけちゃうのだ。ここはなんとしてでも、勝利するようにしたい。

1 ドワーフの集落

ドワーフたちは明かるいところがキライなのか、スォードピーク山の洞窟の中に住んでいる。洞窟といっても、立派なひとつの集落。宿屋や酒場、鍛冶屋などがあるし、ドワーフたちはとても友好的だ。せっかくの施設だもの、積極的に利用しよう。

ここではこの洞窟で一番の戦士と名乗る、ガフスに出会うことができる。ガフスによると、ドラゴンのいる山頂へは、長老の許可がないと行けないんだそうだ。よし、コイツは仲間にできる！　ガフスは結構、大事な戦力になるかもしれないぞ。仲間に入れて、ソンはないだろう。

長老の話を聞くと、黒騎士のヨロイはドワーフの手によって作られたものだということがわかる。そしてそのヨロイを貫く剣は、ある特殊なものだということも！　今度は、その剣を手に入れるための旅が始まるのだっ！



⬅まずはドワーフの長老とご対面。とっても博識なのだ。



➡ガフスとの出会い。結構口の減らないヤツみたいだけど。

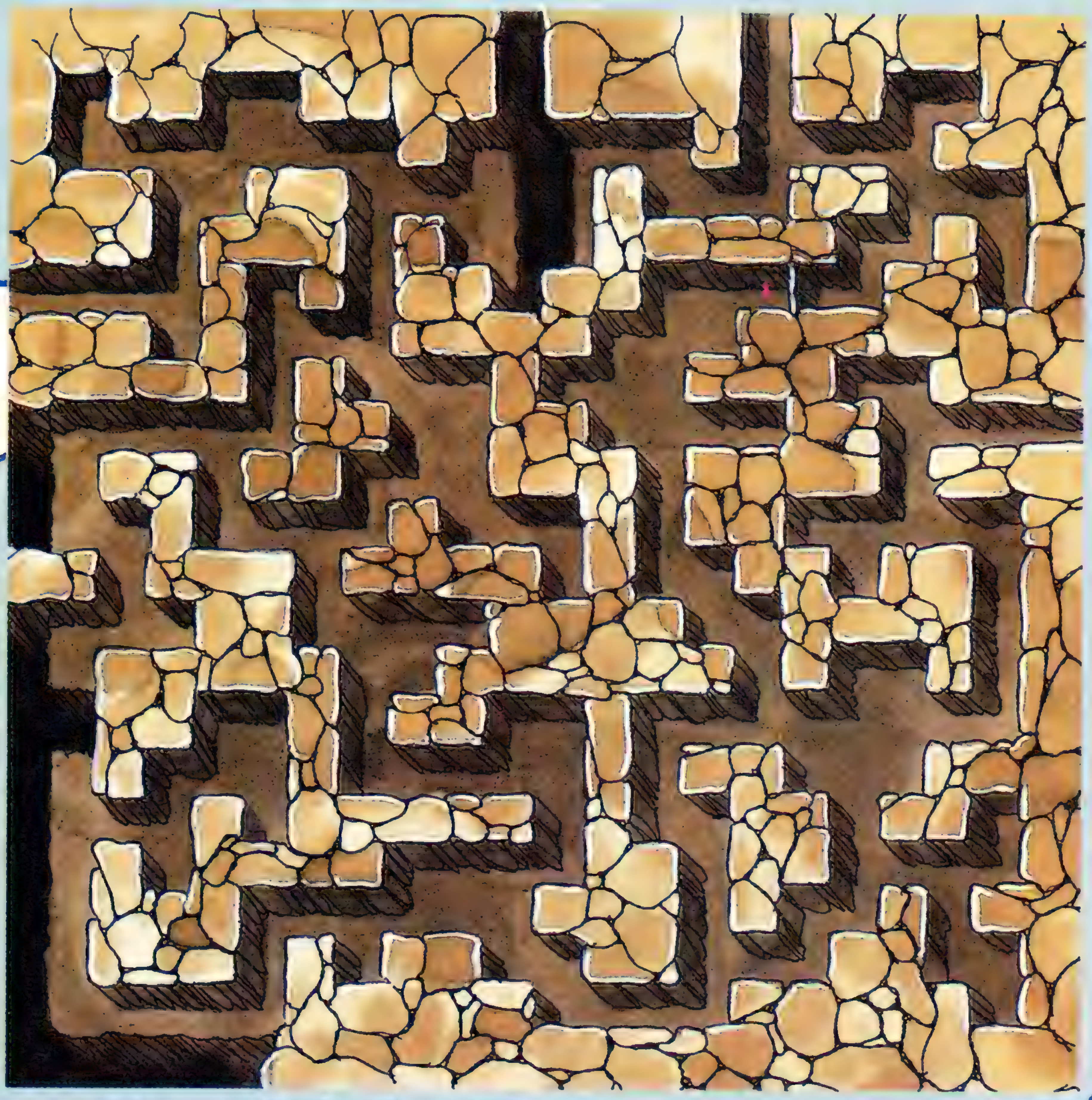


⬅体は小さいドワーフだけど、心意気はでかい。頼りになる。



➡山の反対側に出るには、ここを通っていくしかない。

クラウドパス　ダモスの神殿で重要人物と出会う



⬇森林地帯はグラステスヴァレーで終わり。険しい岩山が続く。



⬇巨大な岩が行く手をはばむ。通るにはあるアイテムが必要なのだ。



クラウドパスへはイースト・イアノークから入ることができるが、あるアイテムがないと、途中で行き止まりになってしまう。そのアイテムとは、レスフィド城で手に入るもの。もし持っていないようだったら、さっそく取りに戻るべし。

イースト・イアノークだけでなく、グラステスヴァレーからも、ここへ入ることができる。どちらのルートで入るかは、人によって異なるかもしれない。

どちらのルートにせよ、ここクラウドパスは、ミレアガルドへの通過地点。ダモスの神殿なんて、ちょっと気になるものもあるしね。気を引き締めて、歩いてほしい。

1 ダモスの神殿



➡千手観音のようなアスラー。コイツを倒すのは結構しんどいぞ。

クラウドパスでのイベントは、このダモスの神殿。神殿の中には、敵がウヨウヨしている。スキを見せないよう、いつ攻撃を受けても応戦できるよう、キャラクターの体力値には注意すること。

1階にはたくさんの部屋があるが、その中の大きな部屋の中には、なんと！　連れ去られた人々の死体と思われるものが、いくつもあったのだ！　いったい誰がこんなことを……。ちょっとショックだ。

しかし、とまどってばかりもいられない。とにかく冒険を続けなければ。キミたちは、選ばれし勇者なのだ。

ここではハイドラックスというひとりの男に会える。ところが彼と話をしたり、仲間に入れたりするには、これまたあるアイテムが必要。

そのアイテムはミレアガルドにあるので、ミレアガルドに行ってからここに来たほうがラクかもしれない。彼の情報は非常に重要なので、なんとしてでも話は聞いておくように。そうしないと、いつまでもムダなことを繰り返してしまう可能性があるぞ。



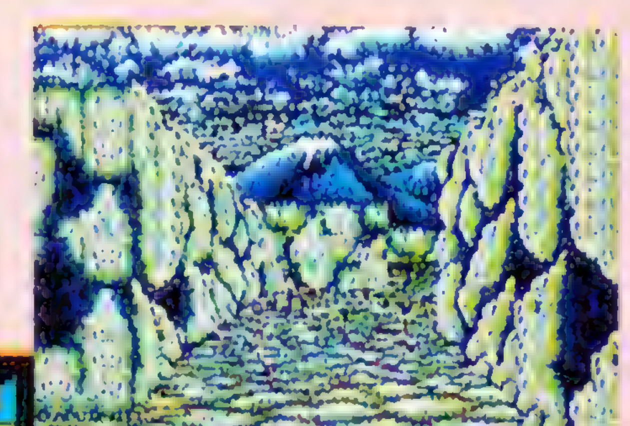
⬅神殿の一角で、ある人物と会う。彼の正体は何なのだろう。



➡神殿という割には、清らかな感じがしない。悪で満ちている。

さらに旅は続く……

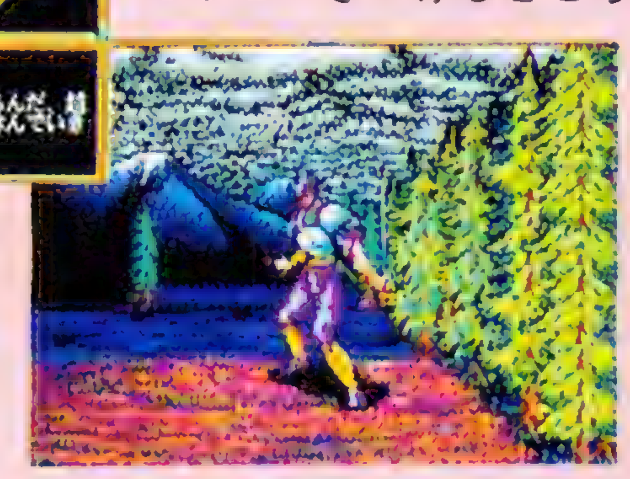
クラウドパスまでの解説は終えたが、まだこのあとに、ダークライズ山脈とミレアガルドという2つの地域が残っている。これから先の冒険は、キミ自身の手で探ってほしい。がんばれ！　ゴールは目の前だ。



➡ダークライズ山脈。ここもまた、険しい岩山なのだ。くじけちゃダメよ。



⬅ミレアガルドにあるリュガーゲンの廃墟。ホッとひといきつけるところ。



➡忍者出現！　とても強いから要注意。倒すのは大変。これはミレアガルドの風景なのだ。



コツコツ地道にプレイしてれば、そのうちなんとかなるさ、なんてスイートなことを言っていてはまず勝てない。コツを修得し、良い作戦を立てないことには、まったく勝ち目がないのが『大海令』なのだ。というわけで、前回の真珠湾攻撃シナリオに引き続き、本土防衛シナリオにおける必勝戦法を考えてみることとする。

本土防衛作戦

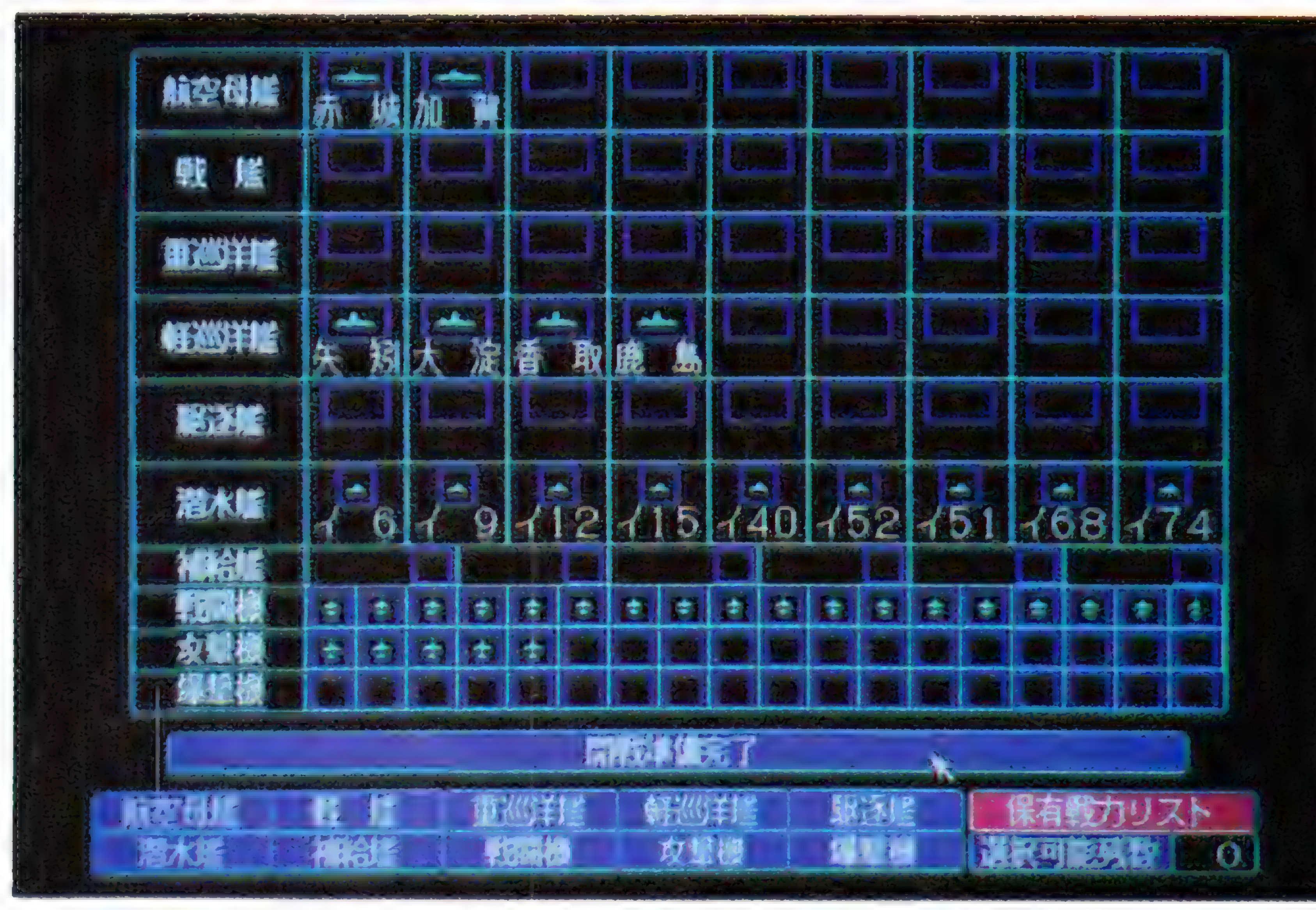
皇国ノ興廃コノ一戦ニアリ

真珠湾攻撃シナリオは、もう必ず勝てるようになったかな？　このシナリオでは、戦闘機を多めにすること、ハレイワから時計回りの向きに速攻で基地を占領していくこと、あまりネバらないで、適当な時機に停戦してしまうことの3つがポイントだ。そうすれば、8つある基地のうち、6つか7つは占領できる。あとは潜水艦で敵の大型艦を2、3隻沈めれば、7対3以上の勝利は間違いなしだろう。

さて、今回は2つめのシナリオである、本土防衛作戦の戦い方を考えてみる。真珠湾攻撃シナリオの成績が良ければ有利に、悪ければ不利な状況で始まるが、どっちにしろ、数の上ではアメリカ軍が優勢。守勢に立たされるのは避けられない。真珠湾攻撃シナリオでやられた艦と、その後沈んだことになっている艦は登場しないので覚悟しておこう。

とにかく、本土防衛シナリオは苦しい戦闘を余儀なくされる。しかし、ひとつ、非常に有効な戦法があったのだ。それをこれから説明するぞ。

指揮官というものは、確実さと迅速さのどちらかを選ぶとしたら、迅速さをとらなくてはいけない。多少、戦術的に問題があっても、すばやく行動すれば、勝利を収めることができるものなのだ。これは、戦場の鉄則であり、第2次大戦以降の常識でもある。



⬆潜水艦は多めに。戦闘機を増やすか、撃たれ強い攻撃機を増やすか悩むところ。

迅速さは攻めのときだけでなく、守りの立場でも重要だ。本土防衛シナリオで勝つためには、敵に基地を占領されるよりも早く、硫黄島を占領してしまえばいい。つまり、迅速さをもって硫黄島を攻撃、占領できれば全基地を持つことになって、難なく勝利できるはずなのだ。

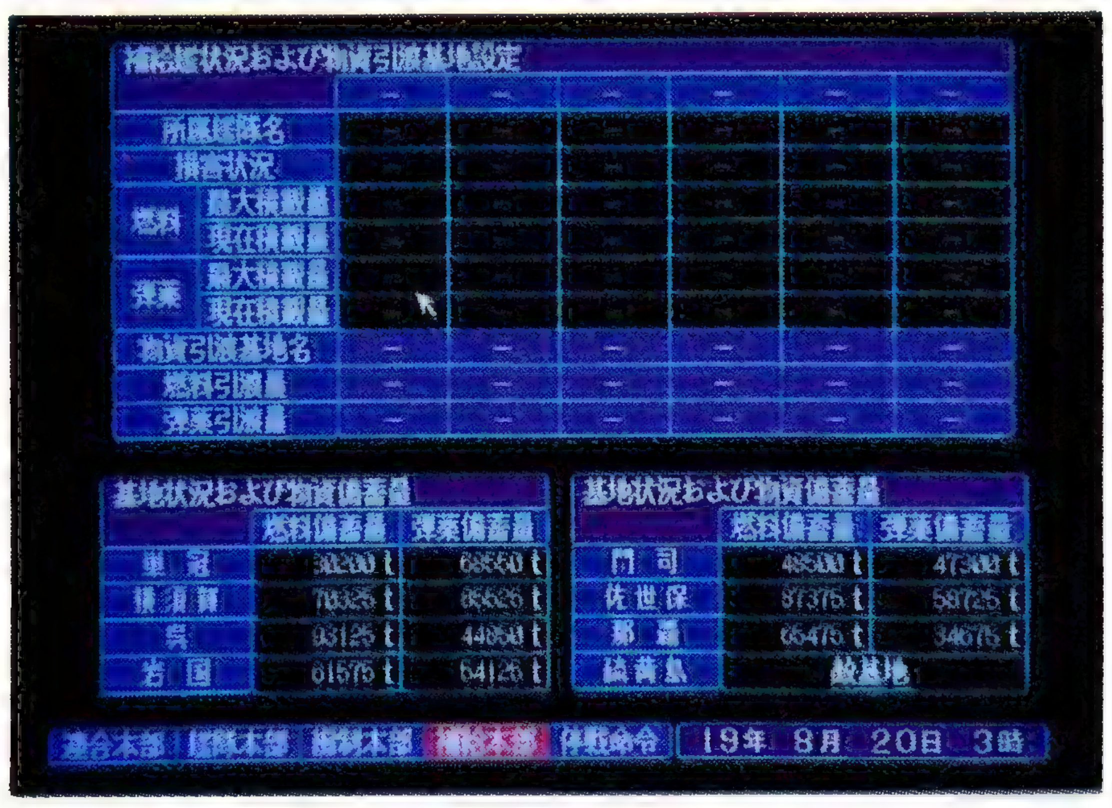
そのために最低限必要なのは、空母1隻と紫電改10機程度。空母が2隻、紫電改10数機なら、占領は確実だろう。ゲーム開始と同時に、敵艦隊とぶつからないように、空母を日本近海から硫黄島に向けて移動させ、行程のなかばあたりで、戦闘機隊を硫黄島空襲のため に発進させる。途中まで空母で移動すれば、硫黄島上空で、敵機と空中戦する燃料は十分ある。硫黄島の敵機はあまり数が多くないので、前記の兵力をそろえていれば、この島の占領はたやすい。

ただ、そううまくいかないこともある。硫黄島近海に敵空母が停泊していて、敵機の数が多いことがあるのだ。そういう場合は、潜水艦で空母を沖合におびきだして撃沈する。近海で攻撃して、艦載機が硫黄島基地に逃げると困るので、おびきだしは大事。こういう場合、硫黄島空襲に時間がかかっ

⬇戦闘機の多い機動部隊を作り、単冠に防空用の航空機を何機か転属させるべし。



■ジャンル/シミュレーション
■メーカー/アートディンク
■対応機種/PC-9801
■価　格/12800円
■発 売 日/発売中



⬆このシナリオでも補給は気にしなくてよさそう。

て、単冠基地が占領されてしまうことがある。そのときはしょうがない、硫黄島で補給したら、その足で単冠まで急行すべし。

このとき、空母が単冠につく前に、潜水艦で敵空母をやっつけておくといいだろう。ただ、硫黄島占領時点で勝利が確定していないと、アメリカ軍に単冠だけでなくほかの基地まで占領するスキを与えてしまい、勝ちにくくなる。単冠にはゲーム開始のときに横須賀、呉の戦闘機を転属させて、守りを強化しておくのが正解だ。

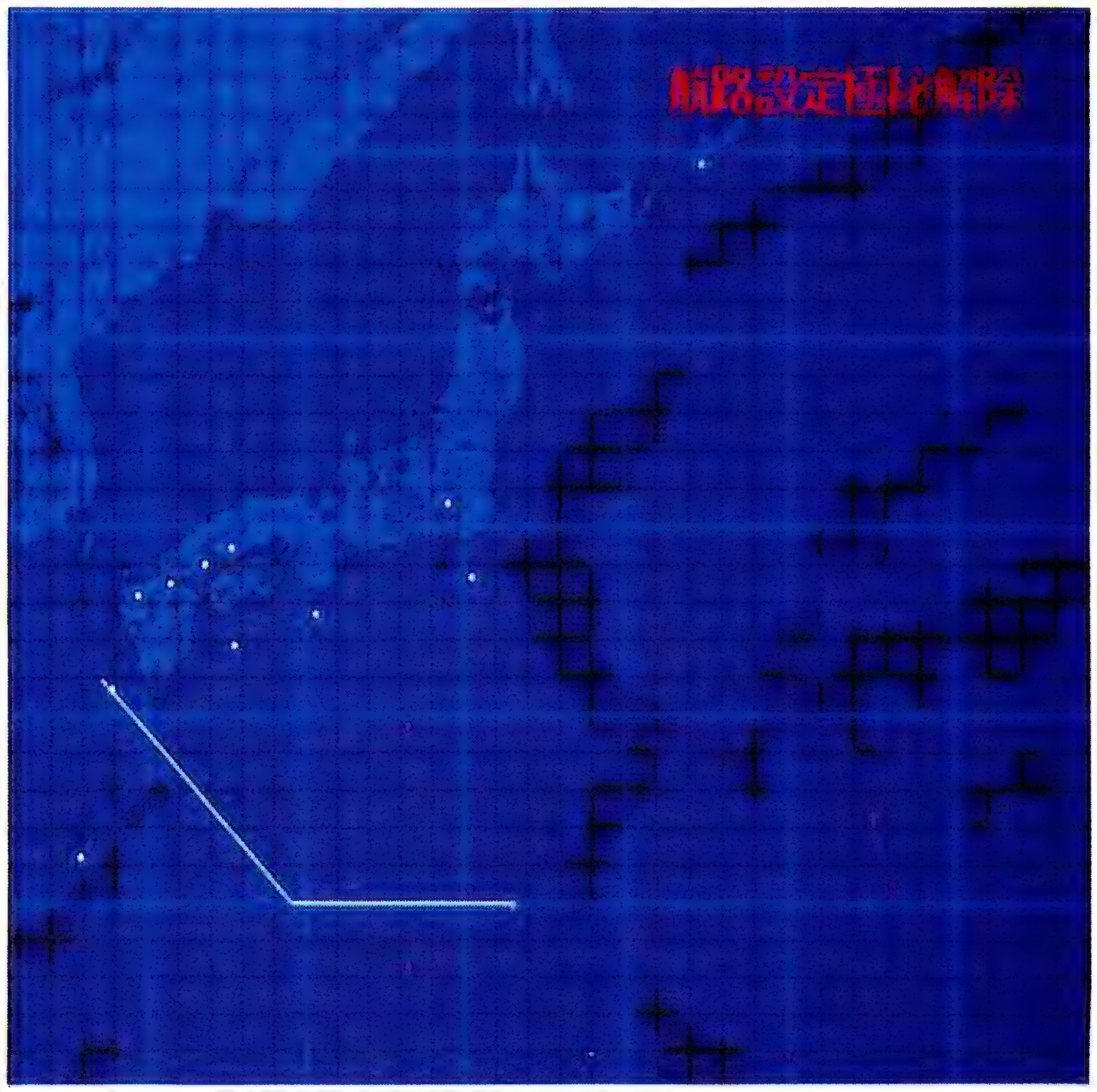
もう一度整理してみると、紫電改を30機ほど採用して、ゲーム開始直後に、その半数を空母で硫黄島強襲に向かわせる。横須賀などの紫電改を単冠の守りにつかせる。作戦に支障をきたす敵空母はすみやかに潜水艦で撃破。これが、本土防衛作戦の必勝パターンだ。

けっこうあっけないが、戦争の正しいやりかたが、おぼろげながらも理解できる戦法といえるのではないだろうか。もちろん、これ以外にも本土防衛シナリオで勝つ方法はある。

もし、持久戦に持ち込むなら、硫黄島と単冠を攻撃できるだけの戦力を残しておくことを忘れてはいけない。本土から足の長い航空機で攻めてもいいのだが、やはり、空母に戦闘機を載せていくのが一番いい。最後まで、空母を1隻は持っていたい。空母ナシじゃ勝算は少ないぞ。

空母の安全な使い方のひとつは、対馬海峡に停泊させておき、そこから、九州、瀬戸内海方面に艦載機を飛ばす作戦。関門海峡を抜けてくる敵にさえ気をつければ、攻撃をうけることなく、岩国、呉、門司、佐世保を守ることができる。

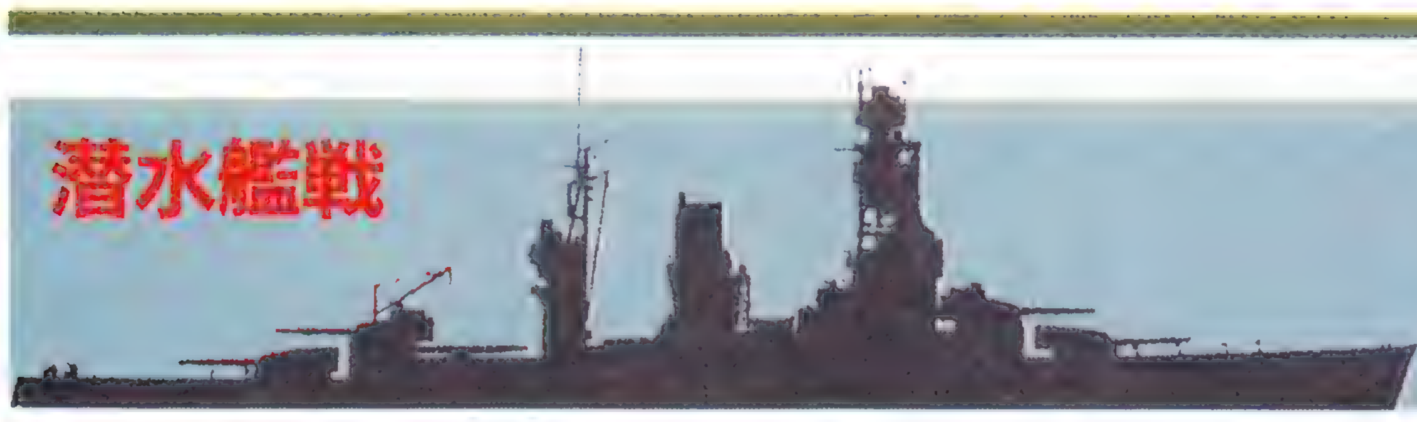
太平洋の真ん中のほうへ退避させておく手もあるが、それだと、ただプカプカ浮いているだけで、なんの役にも立たない。守りに役立てながら、しかも安全な使用を心がけるべし。


⬆敵艦隊は南と東と北から分散して接近してくる。各個撃破できるはずだぞ。

ところで、敵は数の上でかなり優勢なんだけど、戦略のほうはあまりうまくない。単冠、横須賀、瀬戸内海、沖縄などに分散して攻撃をしかけてくるので、なんだか全基地総崩れしそうな雰囲気があるのだが、冷静に対処すれば、どこもやられないで済む。単冠と那覇は一度取られると、取り返しにくいが、瀬戸内海は基地が密接しているので、占領されたとしても、機を見て近所の基地の航空機で奪回できるはずだ。

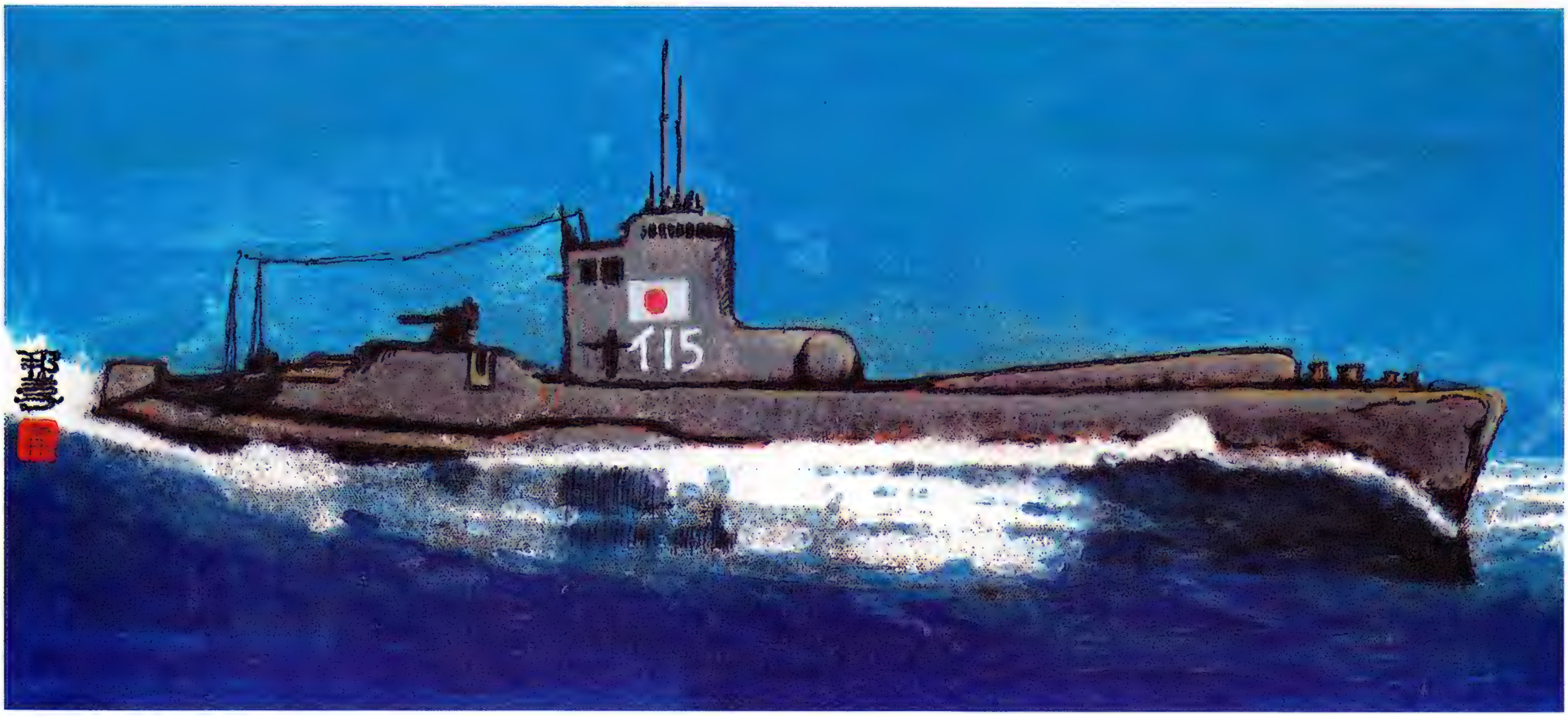
もし敵が1ヵ所、とくに瀬戸内に兵力を集中してきたらとてもかなわないと思うのだが、幸い分散して攻めてくるし、四国の南や東海地方で遊んでる敵艦隊もいたりする。あわてず騒がず、ひとつひとつの基地を大事に守れば、勝てなくても負けはしない。迅速さと冷静さが、勝利をもたらすぞ。





潜水艦戦

急速潜航! 水雷戦用意!

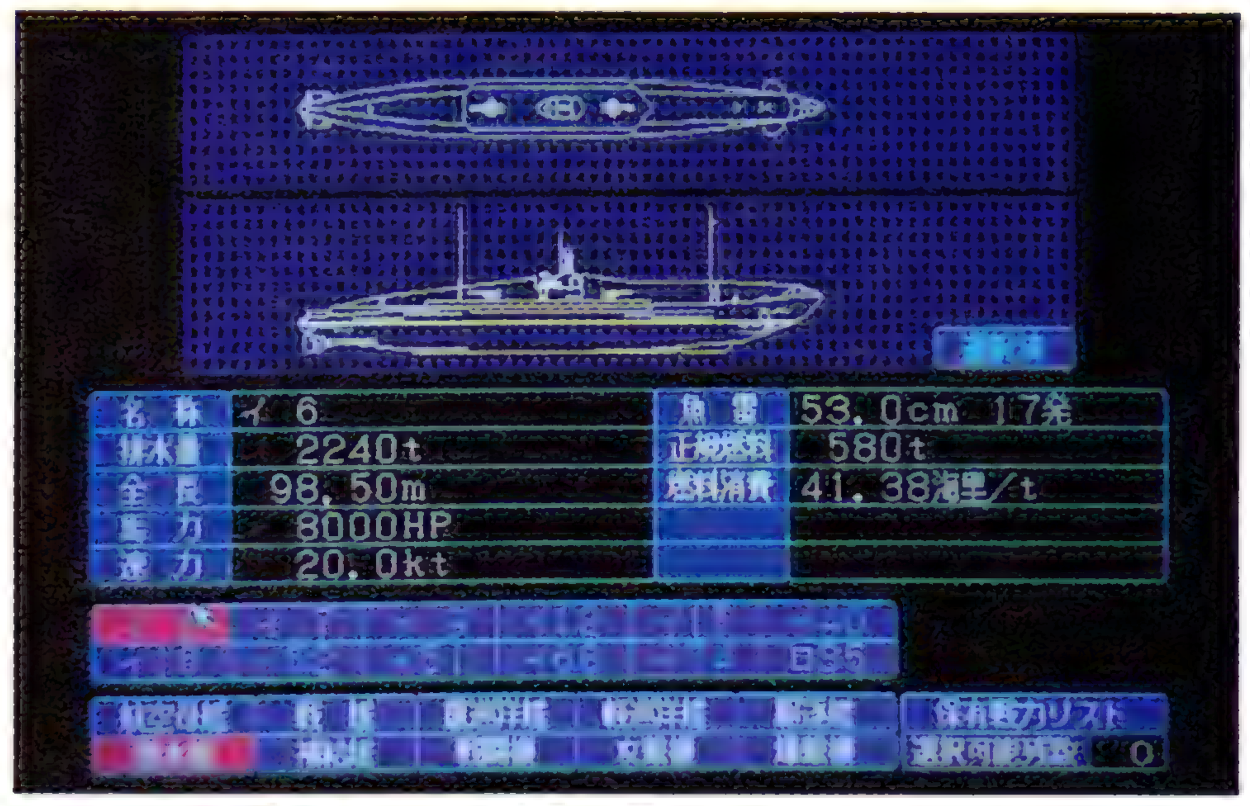


日本海軍の潜水艦は攻撃力が高かった。第2次大戦で活躍した潜水艦というと、ドイツのUボートが名高いが、あれは、おもに商船を攻撃し、通商破壊戦という、補給や経済の面で敵を攻撃した。アメリカ軍の潜水艦も通商破壊や、補給の遮断を重視した。

いっぽう、日本の潜水艦の目標は敵の軍艦で、艦隊と行動をともにして、偵察(索敵)によって敵艦隊主力を発見し、攻撃するのがおもな任務であった。つまり、戦艦や巡洋艦と同じように、敵の軍艦をやっつけるのが第一の任務だったのである。

これは、戦略としては間違いで、ドイツや米軍のように、敵の補給線を攻撃したほうがよかったのだとする向きもあるが、なにはともあれ、勇ましいのが好きだった旧日本軍なので、いたしかたない。そのかわり、潜水艦の攻撃力は高く、速力や航続距離も優れていた。もっとも、連合軍はUボートに痛い目にあった経験もあって、対潜能力が高かったから、やられることも多かった。大海令でも、敵の対潜艦艇(軽巡洋艦、駆逐艦)に要注意。お尻に近づくと、爆雷でやられてしまう。

ある兵器に対抗するには、それと同じ兵器を使うのが最良であるという説もあるが、我が潜水艦の最大の敵も潜水艦である。かなり離れているのに、ピュッと魚雷を撃ってきて、コロッとやられてしまったりするぞ。潜水艦は脆弱なので、ちょっとでもあぶなくなったら海溝か基地に逃げよう。



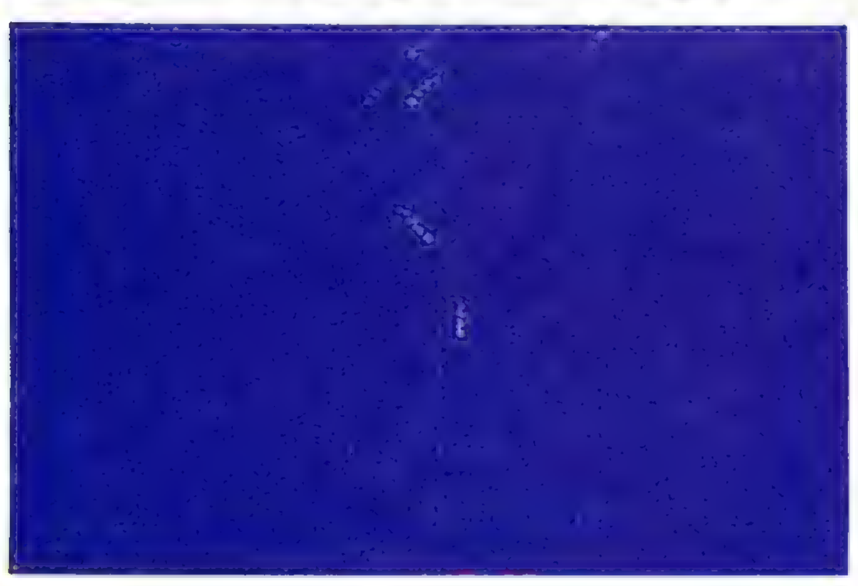
⬆巡洋艦や輸送船はいらないから、潜水艦をたっぷり。

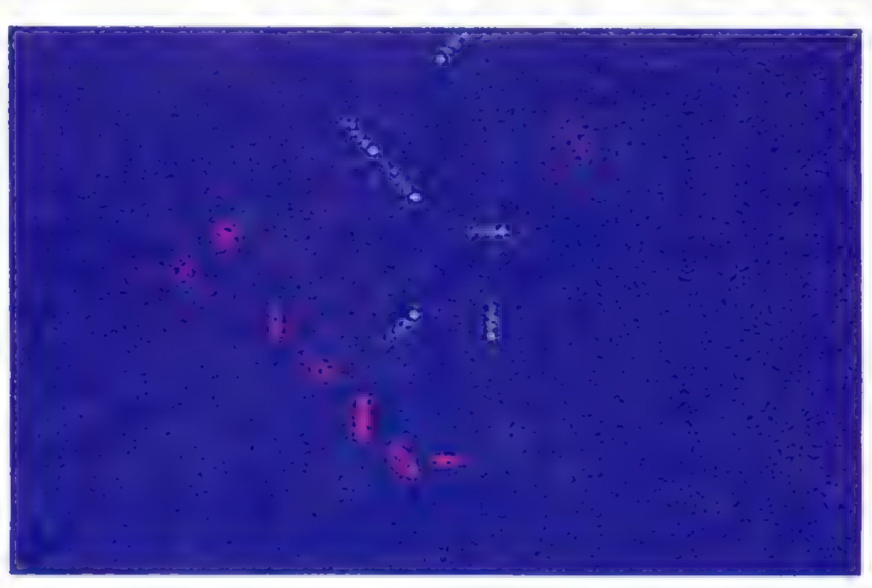
海溝はマップで濃い青をした海の部分。そこにいれば、攻撃されない。真珠湾攻撃シナリオなら南の海域、本土防衛シナリオならば、房総の東沖合か、沖縄近海が隠れるのに最適だ。

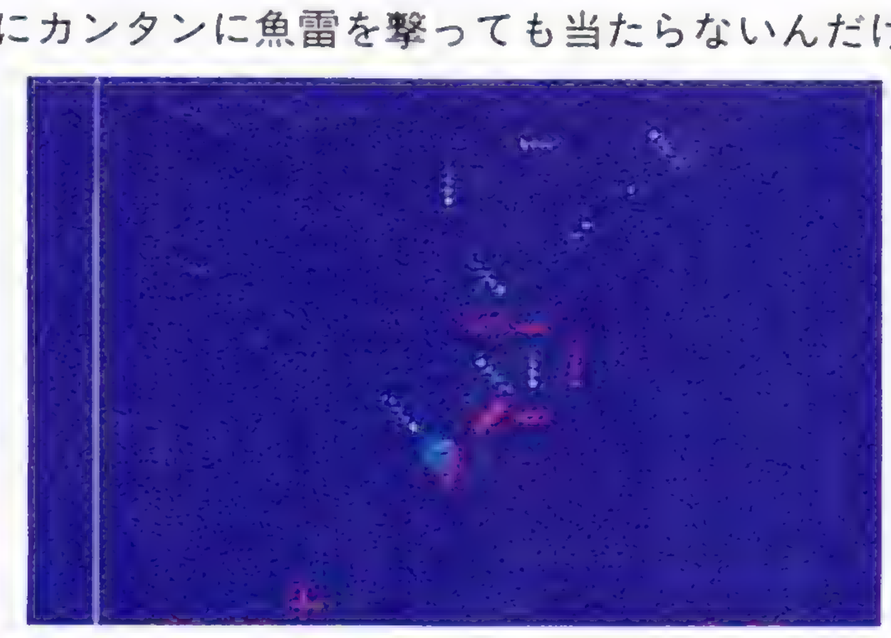
ところで、前号でも、魚雷は横っ腹に撃てといったが、ホントに横(舷側)に当てるとすぐ沈む。ただ、横を撃てるポジションにつくのは容易じゃない。あまり近づかないほうが、狙いやすそうだ。

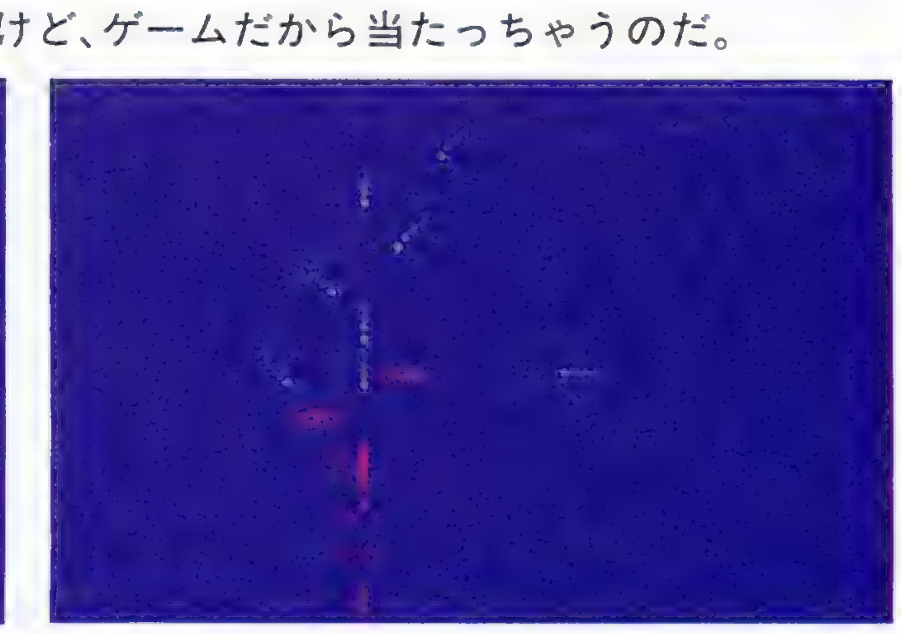
それから、本土防衛シナリオでは、瀬戸内海を我がもの顔に敵艦が泳ぎ回っている。こいつらを退治するには潜水艦がベストだ。魚雷がすぐなくなる欠点も、基地の近海なら、補給しながら攻撃すれば気にならない。どてっぱらにバコバコ撃ち込んでやってほしい。

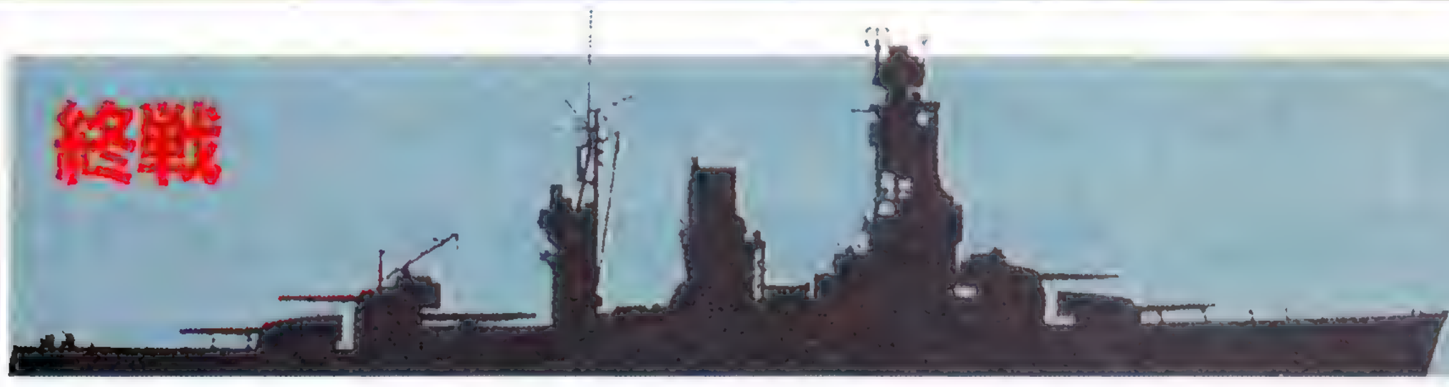
⬇魚雷発射用意。1番撃てーっ、2番撃てーっ、とかいいながらやるといい。ホントはこんなにカンタンに魚雷を撃っても当たらないんだけど、ゲームだから当たっちゃうのだ。











終戦

国破れて山河あり

前号の真珠湾攻撃編と、今回の本土防衛編の必勝パターン分析で、なんとかエンディング画面を見ることができるようになったことだろう。いろんな作戦を立てて、何度もプレイしてみるのがいいんだといったって、とりあえず1回くらいは勝ってエンディングを見ておきたいもんね。

さて、今号で大海令の徹底解剖はひとまず終了だ。どうやら、大海令は好評のようで、たくさんの人がプレイしているらしい。アートディンクへの反響も大きいとのことだが、なかには文句というか要望というか、まあ、ひと言いわせろ的なはがきも多いと聞く。そのなかでもとくに目につくのが、史実と違う点があるという意見なんだそうだ。

たしかに、マニアには気になりそうなところはけっこうある。真珠湾攻撃の展開が史実と違いすぎるといった、シナリオや設定に関する部分。オレの知ってるゼロ戦はこんなヤツに負けるわけないんだといった、バランスに関係する部分。細かいところでは、九九式艦爆がスマートすぎて、九七式艦攻がずんぐりしすぎだとか、まあ、こんなところか。

しかし、諸君。そういう些細なことにこだわっていては戦争はできんのだ。確かにホントの戦争なら、命に関わる場合があるので、些細なことも大事かもしれぬが、コンピュータ上で安全かつ清潔かつお手軽に戦争ができるのであるから、多少の不満には目をつむり、躍動感あふれる戦いを満喫してほしい。

できれば、〝トラトラトラ〟、〝決断〟シリーズなどの映画でイメージを蓄え、想像力を働かせてプレイしてほしいものである。私などは、ディスプレイに触れんばかりに食い入り、全神経を集中して、ときおり「ドカーン」とか「ウアーッ」とか「○○○○バンザーイ」(実際にそう叫んだ兵士は少なかったようだが) などと叫びながらプレイしている。マニアであるより兵士でありたいものだ。

➡戦果一覧モード。戦争の悲惨さも忘れちゃイカンよ。





バージョンアップ+追加シナリオ開発開始!!

最新情報によると、アートディンクが大海令のバージョンアップと新シナリオの開発を始めたらしい。マニアを中心に寄せられた、史実と違う点があるという指摘に対処するため、より戦史や実際の兵器のスペックに近づけた内容にする方針。

大海令のリアルタイムシステムに、史実のリアリティーがドッキングしたら、これはもう最強のシミュレーションウォーゲームのひとつになることは間違いない。

シナリオはミッドウェー海戦あたりがまず候補に上がっているようだが、どんな戦いがいくつ追加されるかはまだ未定。

パワーアップセット的な製品として、5月か6月ごろ、発売の予定だ。アートディンクは大海令をシリーズ化して、さらに発展させていくつもりだ。最終的には太平洋戦争史ともいえるシナリオ集になるのだろうか! 大海令のユーザーは、今のうちに自分の要望や、意見、新シナリオのアイデアなんかを、アートディンクに送っておいたほうがいいんじゃないかな。これから先、どのように展開していくか楽しみになってまいりましたですね。

➡アートディンクは大海令に命をかけた!





国の守護神、聖なる大水龍の姿が復活した、水の国ソルティア。この国に、再び重要な使命を負って旅立とうとしているひとりの青年がいる。彼は神の使いとなって、海神の海に光を取り戻すべく、ソルティア海を旅していく。はたしてソルティアの未来はいかに？　全3作から成る『水龍士』の核にあたる『水龍士・II』は、今号と次号の2回連続で徹底解剖しちゃいます！



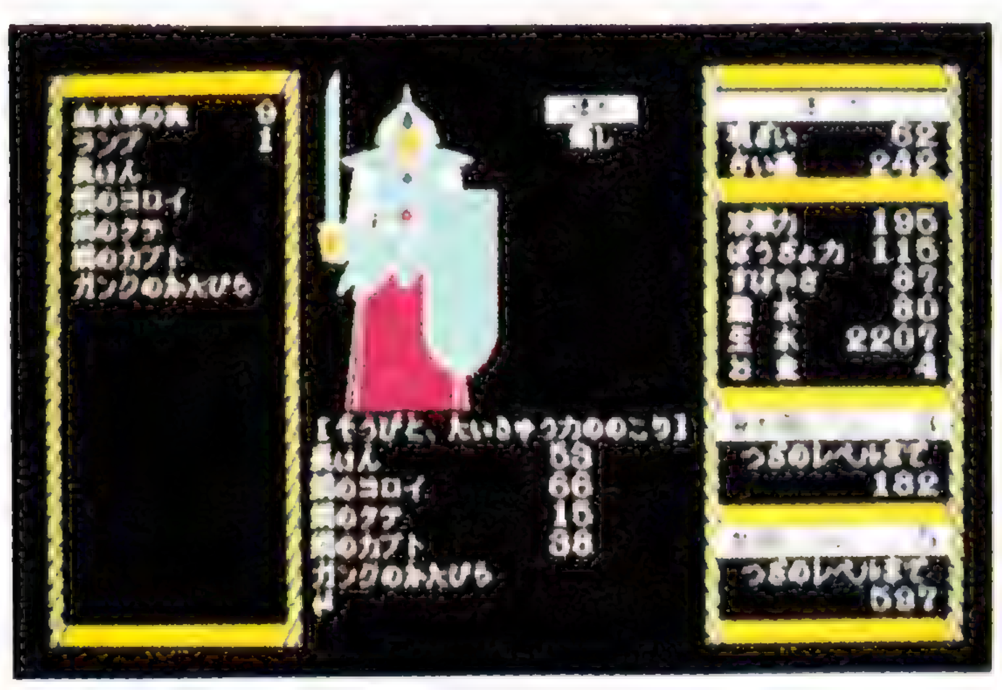
⬅智水術を教えてくれる先生。海のいたるところに出現。

前作『水龍士』で、清らかな姿をとり戻した聖なる水の国ソルティア。『水龍士・II 海神(わたつみ)の光琴』では、舞台を海に移して、またまた華麗な冒険が繰り広げられる。まずはストーリーから紹介しよう。

水の国ソルティアは、山と海に囲まれた陸の孤島ともいうべき小国。豊富な水脈と守護神〝聖なる大水龍様〟の御加護のもとに、水術という独特な魔法で高度な文明を築き上げてきた。一度は闇の水術〝黒水術〟の勢力によって砕け散った聖なる大水龍様も、若き水龍士の活躍により復活した。ソルティアの水と大地は再び息をふき返し、その日からはや18年の歳月が流れた……。

キミは、大水龍様復活の大偉業を成し遂げた2人の間に生まれた息子。水龍士の父と癒し手サーラを母にもち、妹とともに聖なる町シャルマで生まれ育った。そろそろ将来を考える年頃となったキミは、父と同じ水龍士の道を目指す決意をする。

そんなある日キミは、今まで見たこともない巨大な怪物に襲われる。このことがきっかけで、キミは大水龍様から自分の重大な使命についてお言葉をいただき、まだはっきりとした目的もわからないまま、故郷シャルマをあとに、今、旅立とうとしている。



⬅現在の攻撃力や防御力、武具のすりきれ具合など、ステータス画面でマメにチェックしよう。

このゲームには、武術レベルと水術レベルの2つのレベルがある。この2つは独立していて、両方をレベルアップさせていかなければならない仕組みになっているのだ。このへんのシステムは前作と同じだから、要領よくやってね。

ゲームスタート時のキミは、武術レベル1、水術レベル0、持ち金300アクアで、シャルマの町にいる。母サーラが用意してくれた武具を装備して、シャルマの人たちから入念に情報収集をしたら、いよいよ町の外に出かけよう。

当面は地上の敵と戦いながら、いろんな町を訪れてみるといい。前作『水龍士』を解き終わった人は、きれいになった町や村、18年の歳月を経た登場人物に、深い感慨を覚えるかもしれないよ。道で出会う通行人たちの言葉も、もらさず耳を傾けるように。

地上のモンスターには、そんなに強いヤツはいなくなった。が、

町を出る前に立ち寄ろうね



⬅敵に勝って手に入れた霊水を、お金に換えることができる。それぞれの町にあるよ。



➡すり減った武器や防具を修理したり、新しいものに買い替えたりできる。各町にあり。



⬅各町にいる受付嬢。癒し手のところへ案内してくれる。笑顔の対応には気が安まるね。

人魚と輝水の秘密



1万年ほど前、海底深く沈んでしまった大いなる光の神、海神様。彼を祭るために生まれたのが、人魚族だ。人魚族の竪(たて)琴(ごと)師は、生水を糸みたいに伸ばして音を出す楽器、水琴を弾いて、海に幸あれと願った。さて〝輝水〟というめったに手に入らない特殊な水がある。これを8つ集めて〝輝水の竪琴〟を作ることが目的のひとつ。その水琴を奏で、海神様を助けよう。これはまた人魚族の夢でもある。









⬆➡癒しの大神官オルシエは、水守亀とともに〝癒しの輝水〟を守っていたのだ。

■ジャンル/ロールプレイング
■メーカー/しゃんばら
■対応機種/PC-8801(VA除く)
■価　格/7800円
■発売日/発売中

砂漠と湿地帯には、いまだに悪水生物がうろついている。すぐには足を踏み入れないほうが賢明だ。

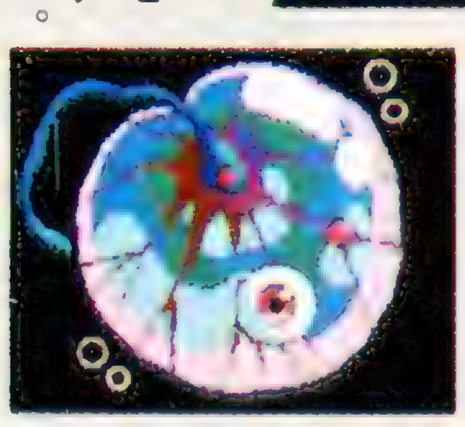
それぞれの町や村には霊水屋、武具屋、水術士の館の3つの店がある。今は霊水の必要性もあまりないし、武具も最初のもので十分。シャルマの実家に帰れば、母サーラが癒しも行なってくれるので、これらの店はさほど気にとめることはない。なお、次ページからソルティアにある町の解説を行なっているので、参考にしてほしい。

地上を存分に歩きまわり、イベントをいくつか終えたら、ソルティア海へと本格的な旅がスタートする。本当の冒険はまだまだこれからだ。あとの話は次号でね。

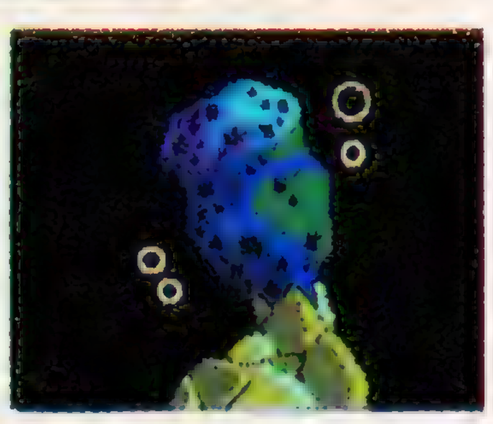
海に棲んでる化けものたち



血吸いナマコ ➡一見可愛いけどよく見るとグロテスク。攻撃は鋭い。



毒眼虫 ⬅夜光虫が変化したもの。高い防御力を誇っている。



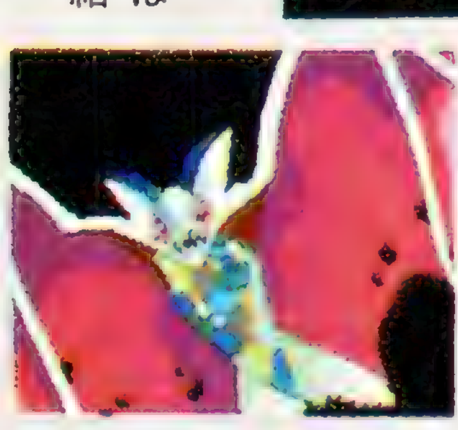
黒カイメン ➡比較的多くの生水が手に入る。毒には要注意だよ。



ツルギ魚 ⬅変な顔の魚。攻撃力が高いうえに、逃げ足も速いのだ。

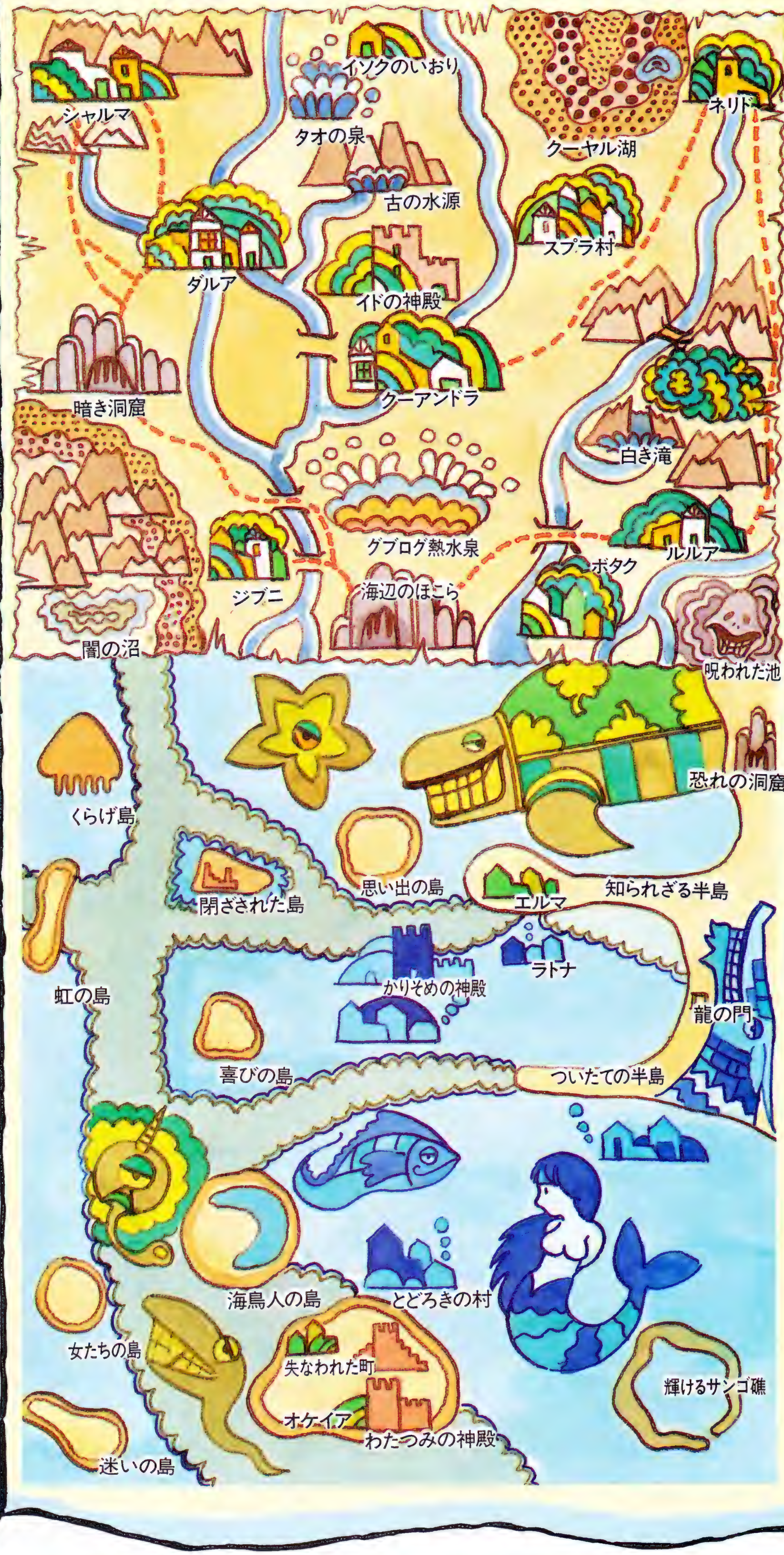


肉ヒトデ ➡序盤で、ひんぱんに出てくる。結構手強いぞ。



海コウモリ ⬅先制攻撃をしかけてくることが多い。かなり凶暴。

ソルティアとソルティア海・全図



ソルティアの名所を紹介しよう!

シャルマの町







ソルティアの西北端に位置する町。すさみきったソルティアの国に大水龍様が復活した後、この町にある水蓮殿は清らかな姿をとり戻した。〝聖なる町シャルマ〟と呼ばれ、首都クーアンドラに次ぐ活況を呈している。

キミは大水龍様復活という大偉業を成し遂げた両親と妹とともに、この町で育った。そして、これから自分が進むべき道、立ち向かう運命について、大水龍様からじきじきに言葉を賜ることになる。

シャルマはキミの冒険のスタート地点でもある。故郷を出発する前に、まずは町の人に話を聞こう。母サーラに用意してもらった武器や防具を装備すれば、旅支度も完了。未知の世界へ旅立つときがやってきた！　冒険の途中で実家に寄れば、家族が笑顔で迎えてくれる。母サーラはキミの体を癒してくれるよ。もちろんタダで。

クーアンドラの町







ソルティアのほぼ中央に位置する首都。先王の息子ロルア王が、この町にあるアンドラ城で国の統治を行なっている。クーアンドラの〝クー〟とは、もともと〝大きい〟とか〝都〟という意味。首都にふさわしい名前だね。

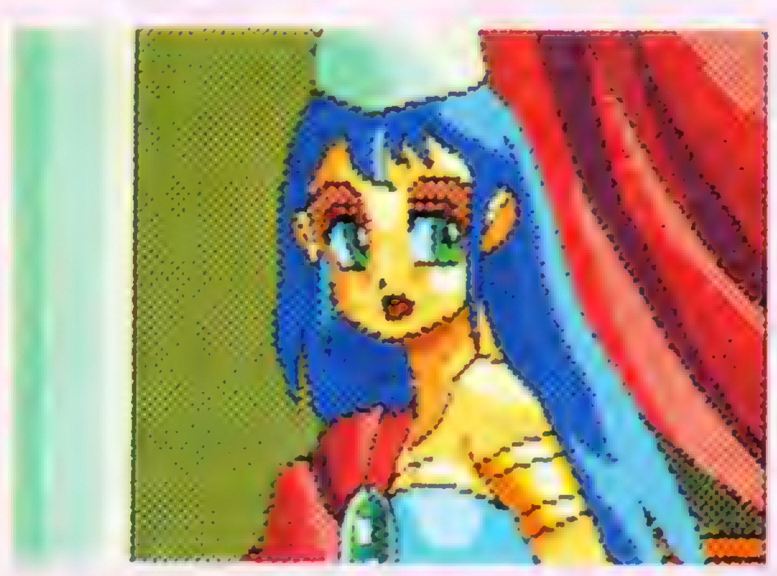
今年はロルア王の戴冠10周年ということもあって、町はちょっと華やいだムード。守り部の館や水術士の館を訪ねると、前回登場した懐かしい顔に出会えるかも。

この町で必ずしなければならないことは、アンドラ城に行ってロルア王に会うこと。彼は、キミを城の水術工舎に連れていってくれる。そこで、ソルティアの宝の水〝生水〟を手にしたキミは……。この旅でキミがなすべきことの一端が、この城でわかるだろう。

これからの冒険の鍵を握っているこの町には、なるべく早い時期に訪れるようにしたい。

ルルアの町





ソルティアの東南に位置する町。キミの両親の故郷でもある。水術士だった父と癒し手だった母サーラは、この町で愛の花を咲かせたんだね。現在、キミの母にあやかって名付けられた〝サーラ〟というミーハー娘が、この町の癒し手をやっている。会ってみようぜ。

スプラ村

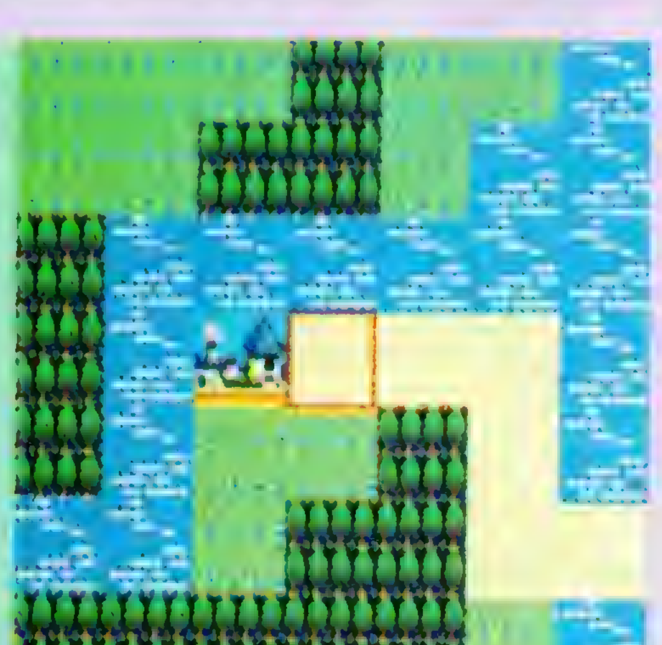




ソルティアの北、カカ砂漠の近くに位置する小さな村。頑固物の腕きき職人、ガングは健在。

ガンクからキミは、どんなヨロイの下にも着られて絶対に壊れない珠玉の防具〝ガンクのかたびら〟をもらえる。戦闘の助けになることは、間違いなしだ。

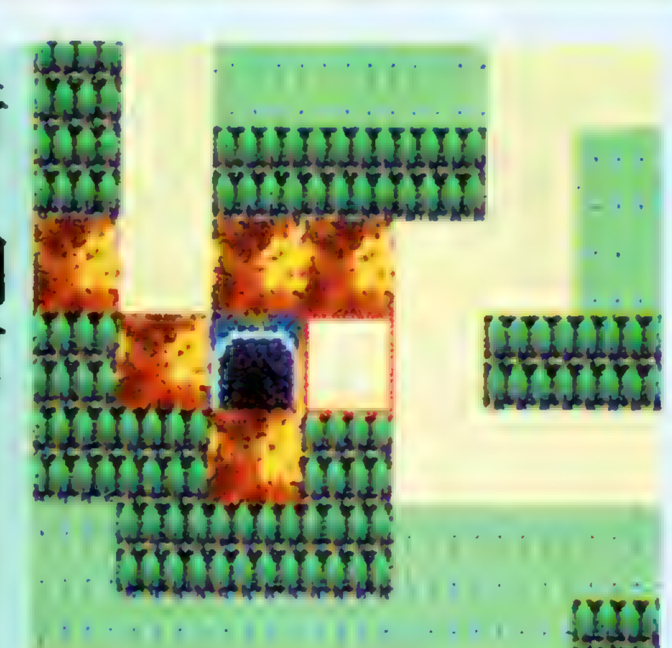
ジブニの町

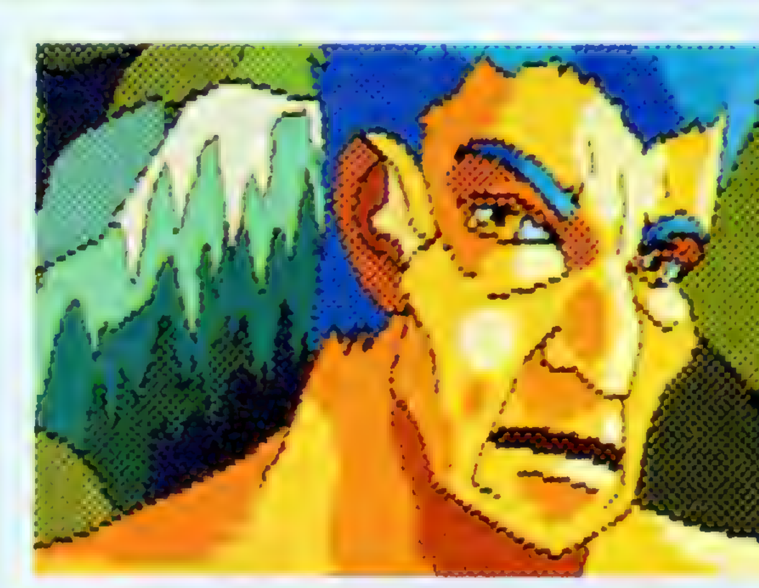




ソルティアの南、バルダン砂漠の近くに位置する町。その昔は悪水生物のたまり場だったこの町も、今や美しく整った。酒場で飲んだくれてたドルナンは、ちゃっかり店のマスターにおさまった。そのほか、ホステスから癒し手にとらばーゆした変わった女も登場する。

暗き洞窟





バルダン砂漠の北に位置する洞窟。かつては、暗くて広い洞窟のあらゆるところに、たくさんのモンスターがはびこっていた。今は、ここを観光名所にするための工事が行なわれている。

ここからずっと東にある〝白き滝〟も、観光名所になっている。

ボタクの町







ソルティアの南にある、ソルティア海の近くに位置する漁師の町。この町に来たら、多くの通行人と会って情報収集をしよう。

水術士の館にいるバザばあさんからは、〝海ゆりの笛〟をぜひとも手に入れたい。ソルティアのどこにいてもこの笛の音は聞こえるようになっていて、人魚族が連絡用に作ったものだといわれている。性悪なバザばあさんは、この笛を漁師からまきあげて、キミに高く売りつけようとするので要注意。

海ゆりの笛を手に入れたら、海辺のほこらへと向かおう。

海辺のほこら





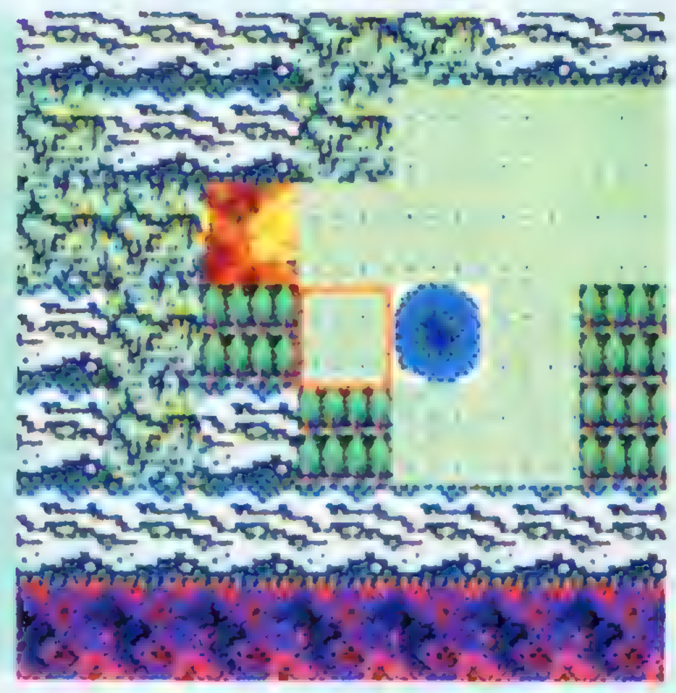


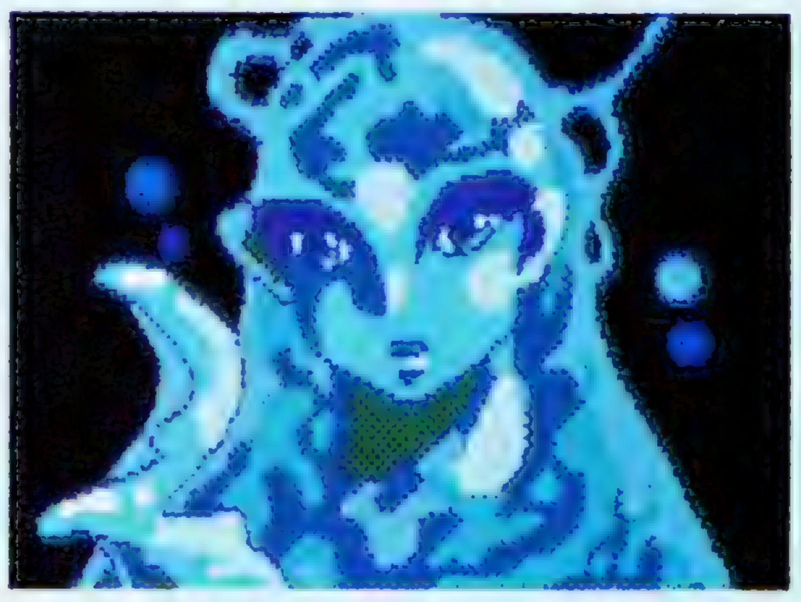
ソルティア海に面した小さなほこら。最初に出会うのは、人の良さそうな海守りの老いぼれじいさん。だが、海ゆりの笛を持って再びここに来ると、このじいさんの正体を知ることになる。

じいさんにすすめられたお茶を、仕掛けがあるとも知らずに飲んだキミは、突然海に放り出されてしまう。体の自由を奪われて海に浮いているうちに、だんだん意識が遠のいていく。最大のピンチだ。

ここから、今回のヒロイン、マーエとの出会いまでの一連は、序盤のクライマックスなのだ。

思い出の島





ソルティア海に浮かぶ島のひとつ。海辺のほこらから、まっすぐ南に行ったところにある小さな島だ。ソルティア海に足を踏み入れて、キミが初めて見る島でもある。

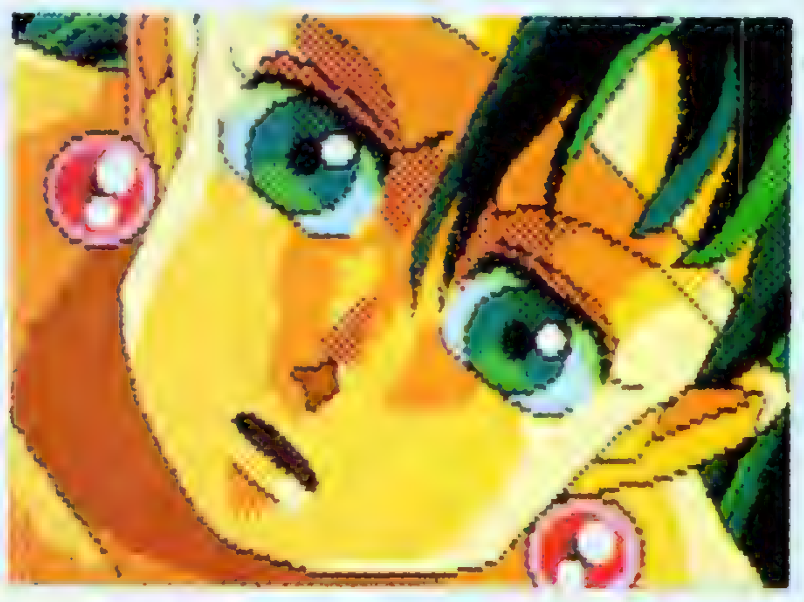
海辺のほこらで、悪党に変身したじいさんに海に放り出された後、キミはこの島に流れ着いたのだ。

ここで人魚のマーエに命を助けられる。彼女との出会いのシーンは、なかなか情緒あふれる演出だ。

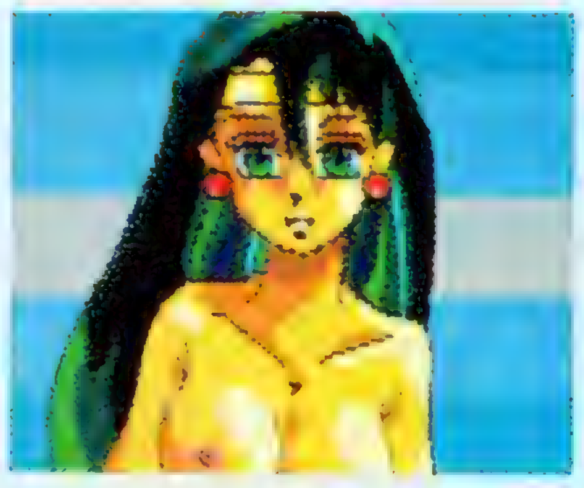
マーエからは、人魚族と智水術の関わりについて、かなり詳しく聞ける。智水術というのは、人魚族に1万年前から伝わる海水の魔術。生水という特別な水からエネルギーを得ているが、生水は人魚の食べ物であり、お金の役目も果たすという非常に重要な水。今や海の乱水生物を倒さない限り手に入らない、高価なものなのだ。

マーエに教わった智水術のひとつ、友水の術を使って、キミは無事ソルティアに戻ることができる。友水の術は水上歩行を可能にするという水術で、キミが初めて覚える水術でもあるわけだ。

ソルティアに戻ると、キミの安否を気遣った妹が出迎えてくれる。海ゆりの笛を手渡すと、いよいよソルティア海への冒険が始まるが、その前にしばらく地上を歩きまわって敵と戦い、武術レベルを3くらいまで上げておくほうがいい。海のモンスターは手強いからね。

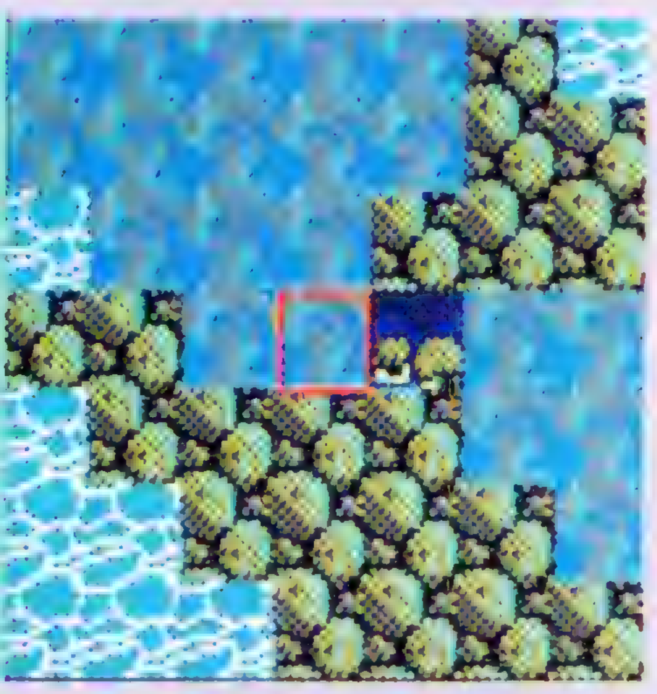






⬅⬆命の恩人、人魚のマーエ。この島で彼女との劇的な出会いがある。智水術レベルが2になって、水語の術を修得したら、もう一度ここへ来てみるといいよ。

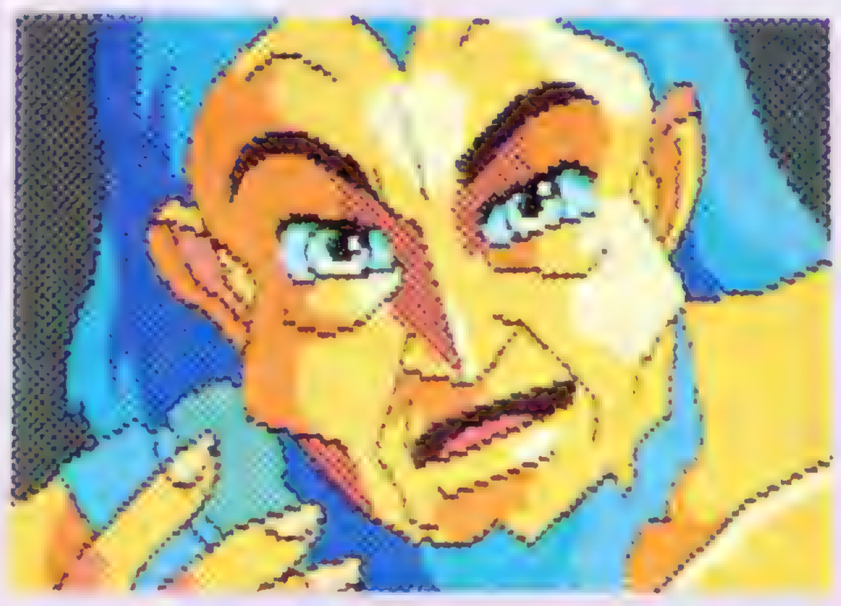
エルマ村



ソルティア海の海底にあるマーエが住んでいる村。思い出の島の、少し東から潜ると見える。

この村の長ギヨメと占い師イーダおばばに会って、キミは初めて自分の冒険の意味を知るのだ。

1万年ほど前、海に沈んだ海神様とわたつみの神殿、最近その周りに、外の海から来た海魔族たちが住みついている。彼らは乱水術なる魔術を使い、極悪非道の限りを尽くしている。これ以上海を汚させないためには、海神様の力を借りるほかないのだ。だが海神様を呼び戻すには、輝水という特別な水糸を張った水琴を奏でなければならない。海魔族と戦いながら輝水を集め、海神様を呼び戻すことが、これからのキミの使命だ。





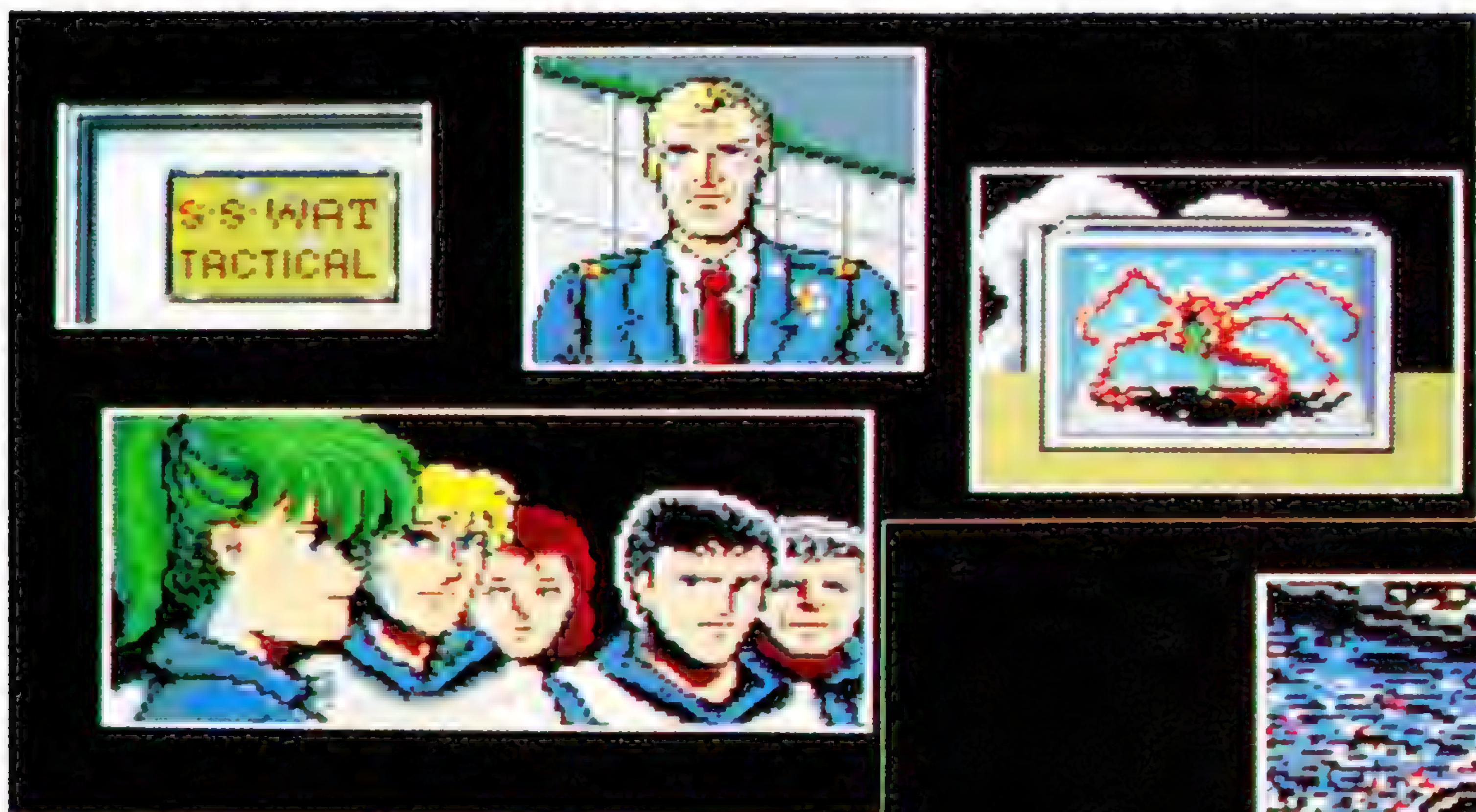


⬅美しくない(?)人魚とも話をしよう。大事なコトを知ってるよ。

死霊戦線2 WAR OF THE DEAD PART 2



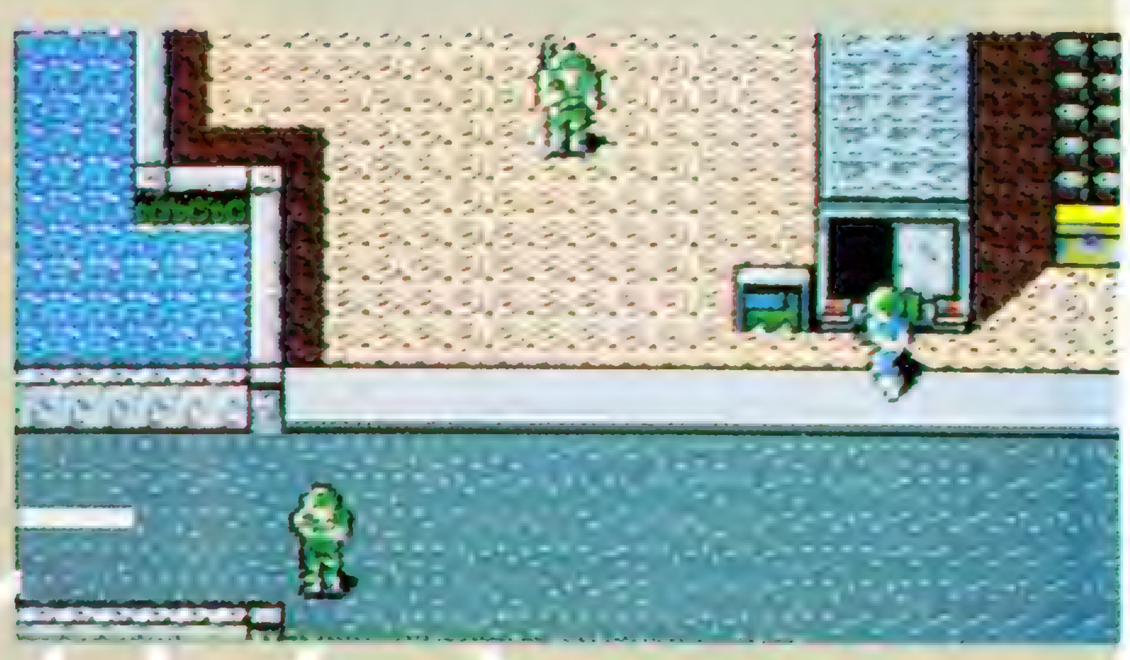
徹底解剖2回目となった『死霊戦線2』。前回は、前線基地からリバーパークまでを紹介したわけだけど、今回は旧市街から最終目的地までをバシッと解剖するぞ。「いやだ、ボクは自力で解くんだい」という人は、読まないほうがいいかもしれないな。いったい黄泉路はどこに開いているのか。謎がいよいよ解き明かされるときがきたのだ。



前半のあらすじ

そんな人はいないと思うけど、前号を読んでいない人のために、前半のストーリーも載せておくぞ。





チャニーズ・ヒルの悪夢のような怪事件から３年後のこと。ラインスター島とキール島から構成される新造都市サン・ドラド。この街の原子力発電所が何者かに乗っ取られ、時を同じくして異次元からの侵略者クリーチャーが現われた。人々はパニック状態になり、街には避難命令が発せられたのだった。

この異常事態に、超能力特殊攻撃部隊S-SWATが現場に急行し、探索を始めた。そして、副隊長のライラ・アルフォンは単独でサン・ドラド市街に潜入し、生存者救助と黄泉路の発見に努める。

彼女はあるエリアでは、クリーチャーに閉じ込められている人を助け、またあるエリアでは、サン・ドラド市警と協力して、テロリストたちの手から市長を救う。

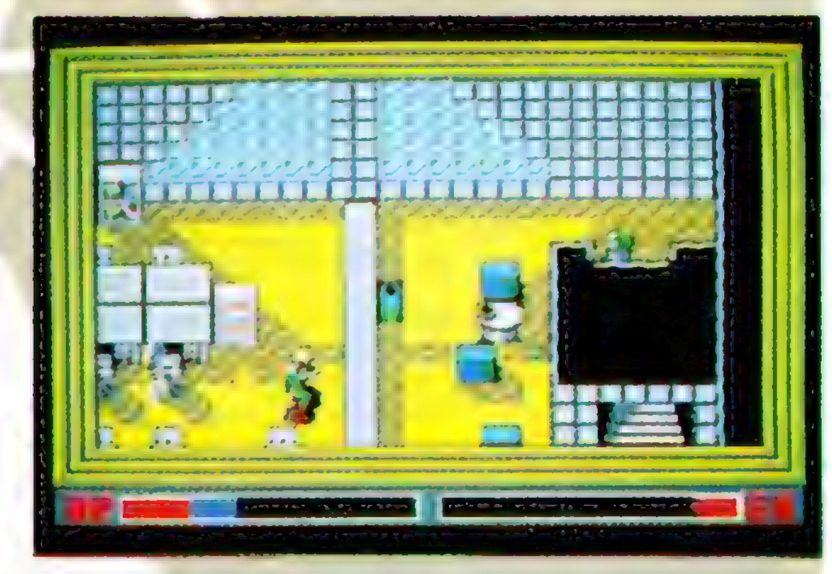
こうして、救出した街の人たちから断片的な情報を得ていくうちに、しだいに事件の真相が明らかになってくる。

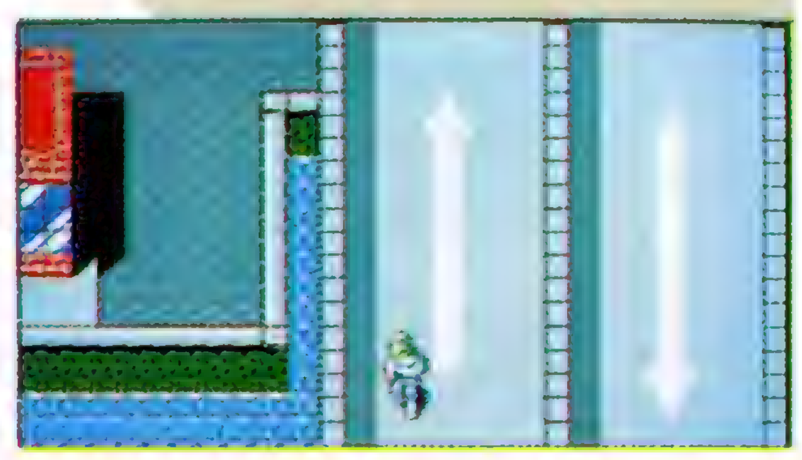
ライラがにらんだとおり、この街のどこかにある黄泉路は、人の手によって故意に開かれたものらしい。そして、謎の宗教団体モルス・マルクトこそ、その黄泉路を開いた張本人なのだ。

ライラは、リバーパークに住む病身の少女アマンダに薬を届ける。しばらくすると、サン・ドラド市警のポロックが新聞記者のポイトを連れてくる。ポイトはモルス・マルクトと、司祭ラモンドについての情報を提供してくれるのだ。

モルス・マルクトの歴史はまだ浅く、以前は単なるクラブだったのに、11年前ごろから狂信的な信者を生み出すようになった。また司祭ラモンドは、ラインスター島の出身で11年前、実の父親を殺してその後行方不明になっている、クライブ・ロイドと同一人物らしい。果たして、彼らの目的は何なのであろうか？

やがてアマンダの容体は回復する。彼女は、幼いころから知っていたリバーパークから旧市街への抜け道を、ライラに教えるのだった。クライブ・ロイドとモルス・マルクトに関する新たな情報を手に入れるため、ライラは地下水道を通って旧市街へ向かった。

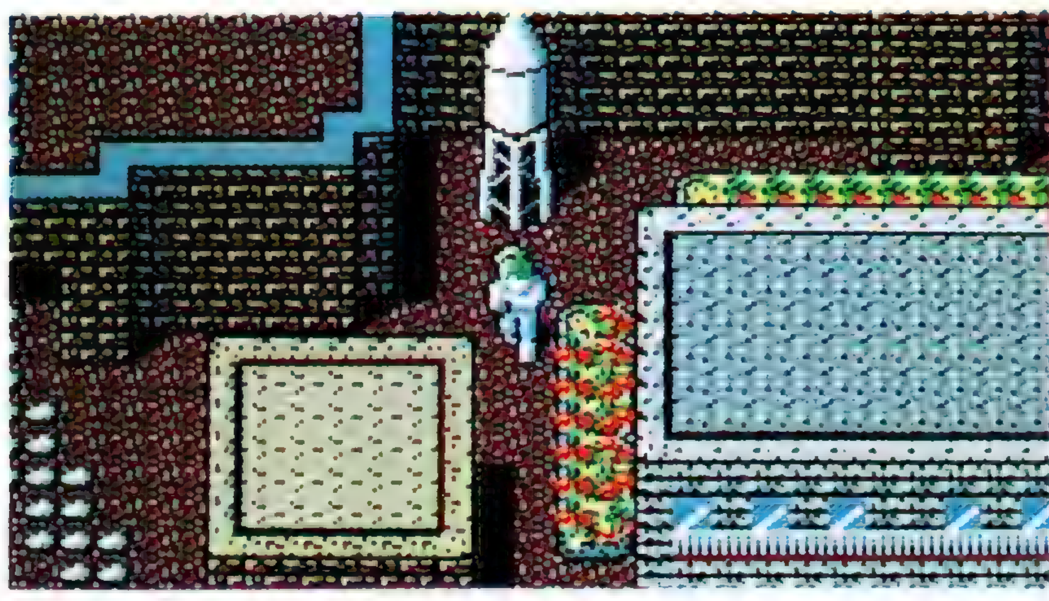






■ジャンル/アクションアドベンチャー　■対応機種/MSX2
■メーカー/ビクター音楽産業　■価　格/7800円　■発 売 日/発売中

旧市街



⬆地下水道を通って地上に出ると、そこはもう旧市街。まさか、給水塔の裏に抜け道があったとはね。

不気味な地下水道を抜けると、そこは旧市街。レンガの壁に囲まれたこの街は、美しかったリバーパークとは、うってかわって荒廃した雰囲気が漂っている。

まずは酒場に行き、中にいる人と話をしようぜ。船乗りのデッカーがお酒をくれる。あとである人から情報をもらうとき、このお酒が役に立つぞ。また、ここのマスターは旧市街の歴史に詳しく、重要な情報を握っている。なんと、この事件の仕掛け人であるクライブ・ロイドは、この街の生まれなのだ。

酒場を出て、街のはずれの古びたアパートへ行くと、男の人が困っている。街の不良たちに、大事にしていたロケットを取られてしまったらしい。不良たちのたまり場は、街の中心にある教会だ。

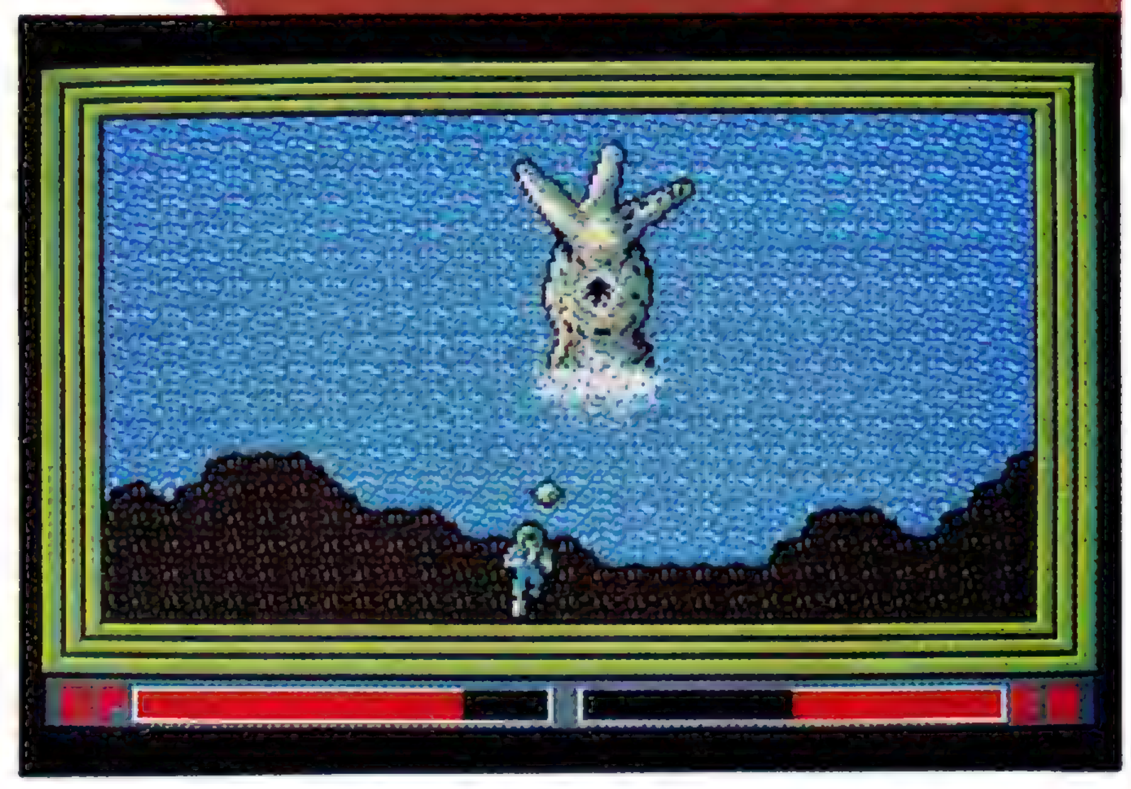
さっそく教会へ行くと、ひとくせもふたくせもありそうな奴ばっかり。グループのリーダーのザックにロケットのことを尋ねても、「知らねえなぁ」と言うだけで、全然らちがあかないのだ。

しかたなく教会を出て、再び街を調べていると、人が倒れている。話を聞くと、街の北の海岸にクリーチャーが現われ、そこにいた少年をさらっていったと言う。

普通なら、すぐに助けに行くところだけど、海岸に行ってもクリーチャーは出てこない。ここは教会に行って、少年がさらわれたことをザックに知らせるのだ。どうやら、さらわれたのはザックの弟らしい。このあと海岸でクリーチャーを倒して、無事にザックの弟を救出すれば、ザックはロケットを返してくれるというわけ。

さて、いよいよクライブ・ロイドの生家へ。ライラが手がかりを探しはじめると、突然クライブとクリーチャーが現われたぞ！

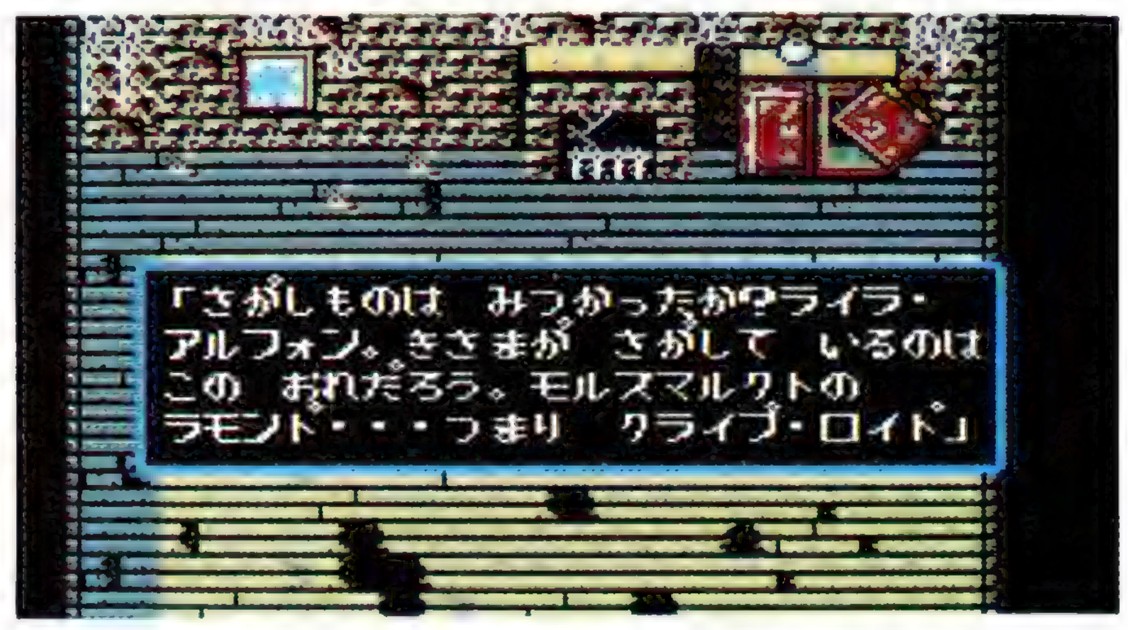




⬆海岸で遊んでいた少年が、クリーチャーにさらわれてしまった！　いつも悪さばっかりしていたザックもやはり人の子。弟がさらわれたとあっちゃあ、のんびりカッコつけてる場合じゃないのだ。クリーチャーを倒せば、弟は助けられるよ。

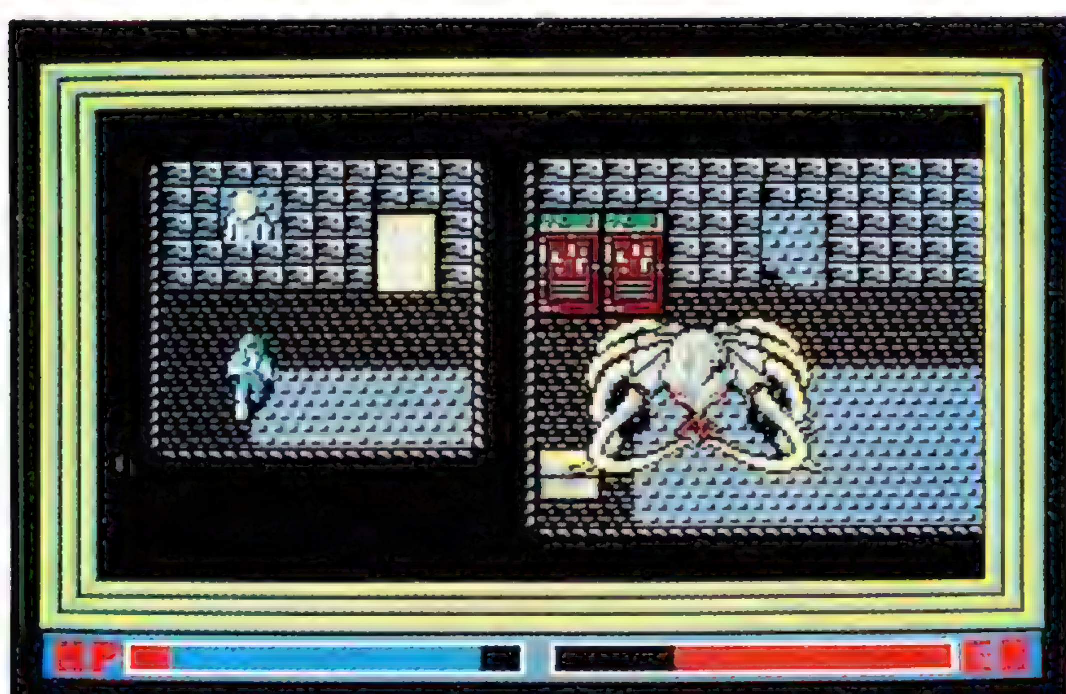


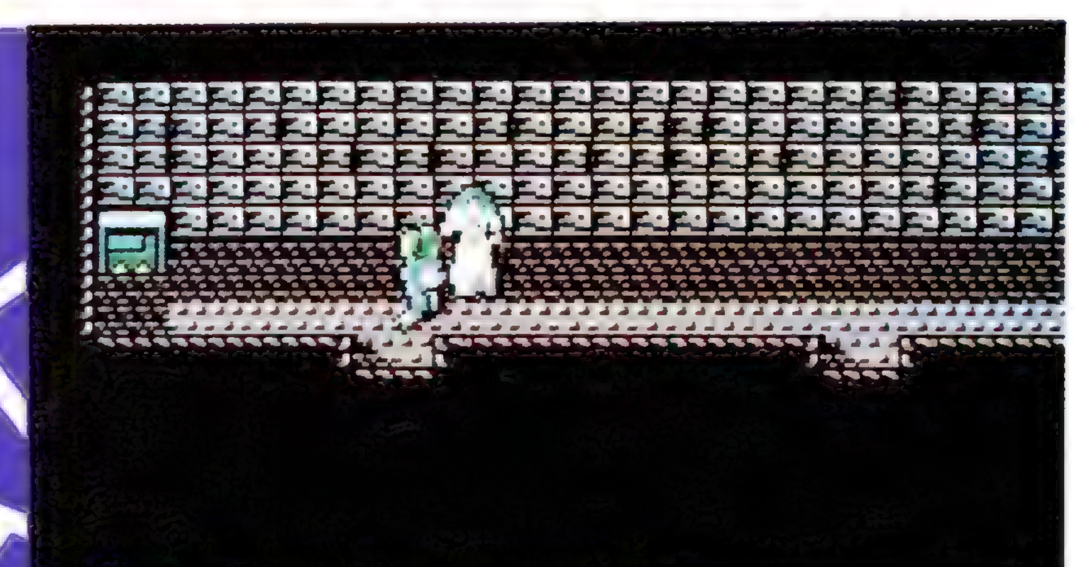
⬅ここが旧市街の酒場、マッコイの店だ。カウンターにいるマスターは、モノ知りなのだ。今は忙しくて、手が離せないみたい。



⬆クライブ・ロイドの生家に入ると、突然ドアが閉まり、閉じ込められてしまう。そして、どこかから不気味な声が……。やはりクライブ・ロイドはラモンドだった！

捕らわれて……





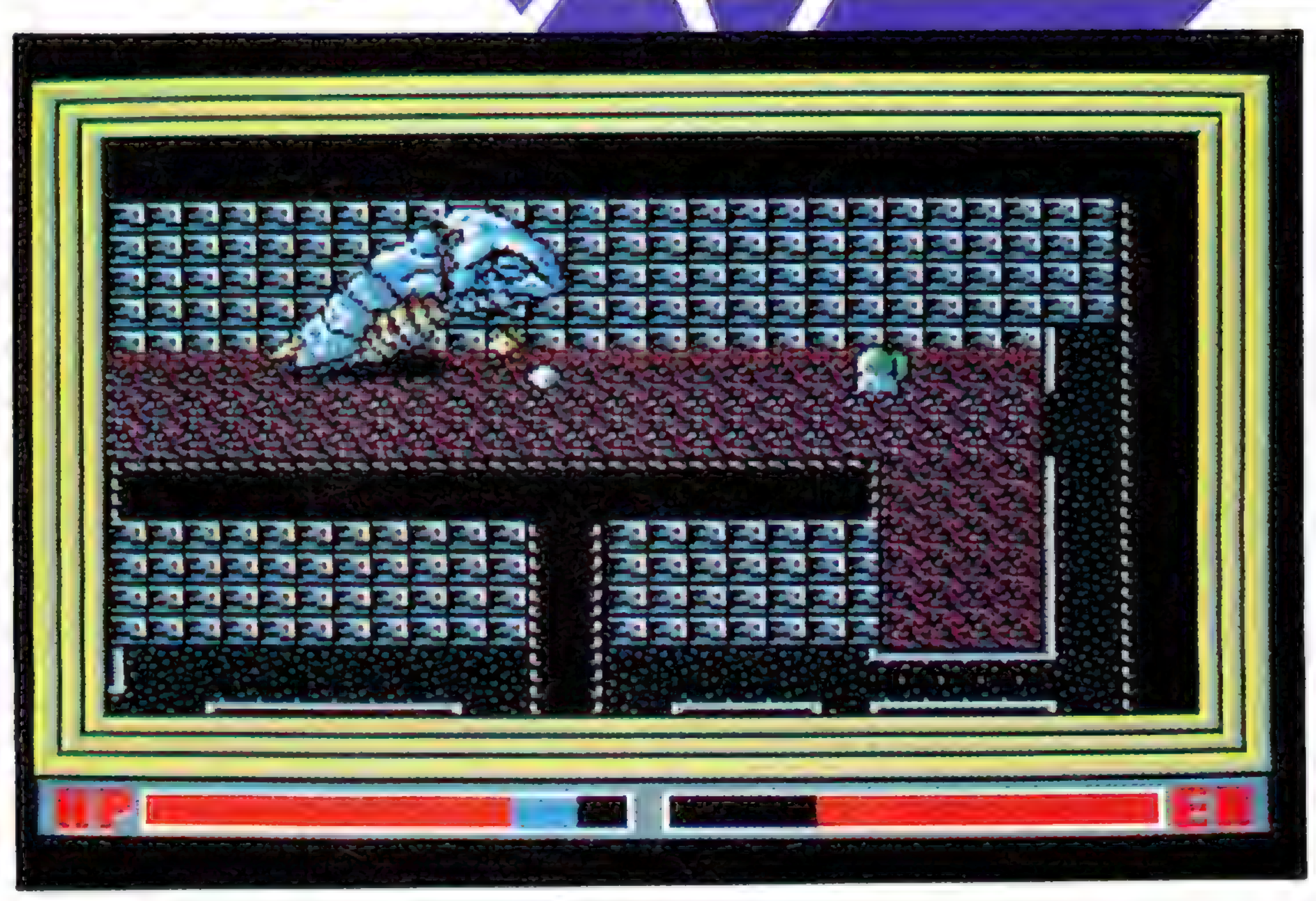
⬅目がさめると、閉じ込められていた。銃のマガジンはないし、これでは手も足も出ない。でも、必ず道は開けるぞ。

謎の宗教団体モルス・マルクト。その司祭ラモンドの正体は、やはりクライブ・ロイドだった。旧市街でクライブに捕らえられたライラは、どこかの地下室に閉じ込められてしまう。

とにかく脱出して、抜きとられた銃のマガジンを取り返さなければならない。地下室の鍵は、クライブの妹のカサンドラが開けてくれるけど、問題なのはマガジンだ。

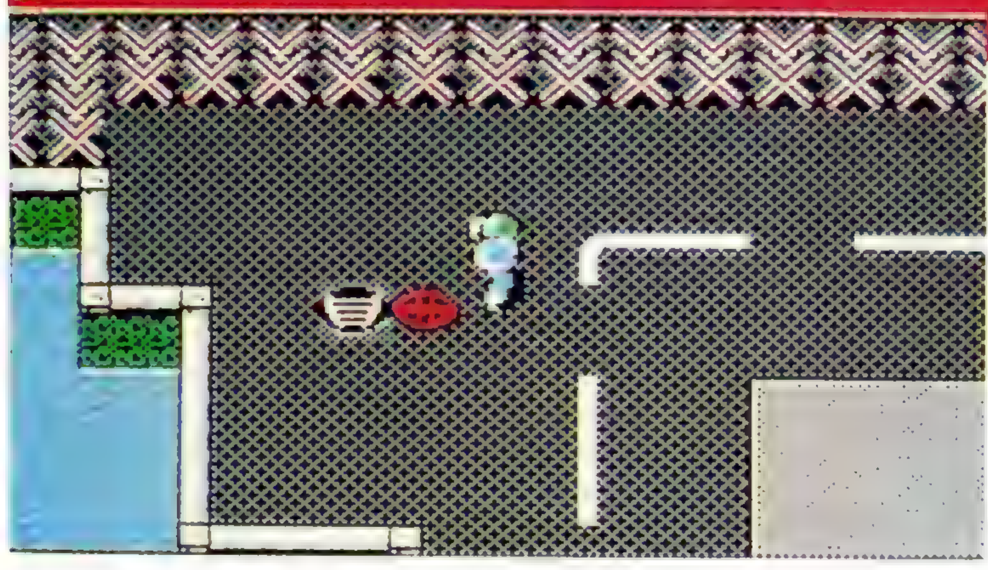
マガジンはクリーチャーが見張っている。ここでは多少のダメージは覚悟して、クリーチャーの左側から回り込め。

また、地下道には敵がウヨウヨいるから無理をせずに、医薬品をまめに補給しながら、少しずつ前進するようにしよう。

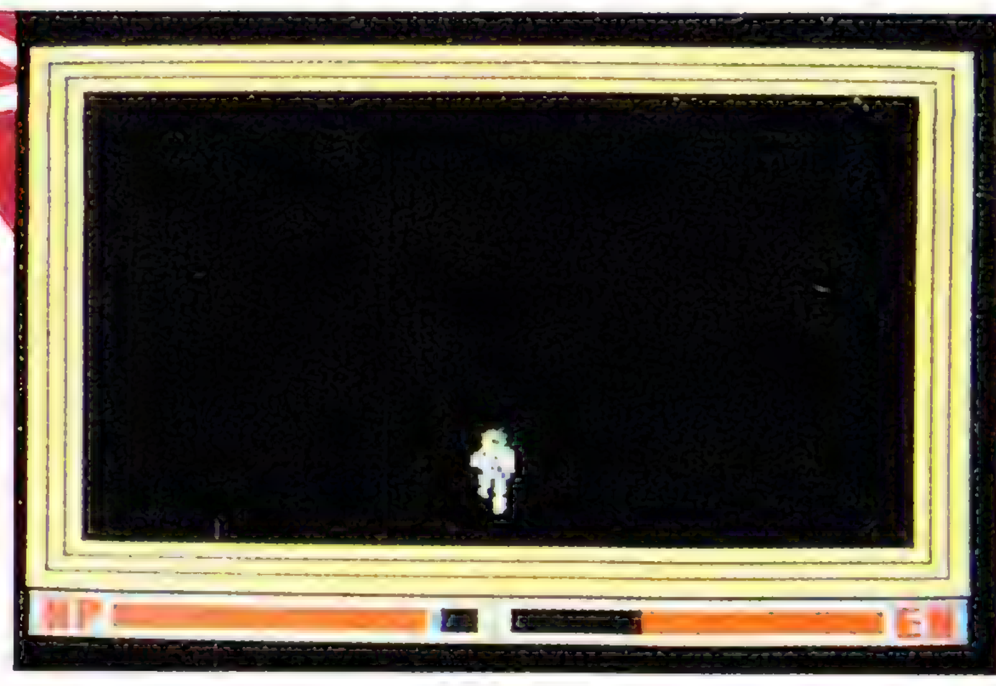


⬆⬅クライブの妹のカサンドラが、鍵を開けてくれた。マガジンは、画面の右にある箱の中だ。地下鉄のトンネルは、とにかく長い。思い切って引き返すのも、また勇気といえる。迷路になっているところでは、お酒が役に立つぞ。

ベイエリア



⬅やっと地上に出た。このあと、キャメロンから緊急通信が入る。助けに行くにも船がないのだ。





⬅⬅第３倉庫の中は闇で、何も見えない。軍のトラックからノクトビジョンをもらってくると、まるで昼間のようによく見える。これでクリーチャーを倒せるぞ。

長い地下道から、やっとのことで脱出すると港に出る。すると、いきなりS-SWATの隊長のキャメロンから非常通信が入る。キャメロンたちはキール島で、敵に苦戦を強いられている。応援に行かなければならないけど船がないのだ。

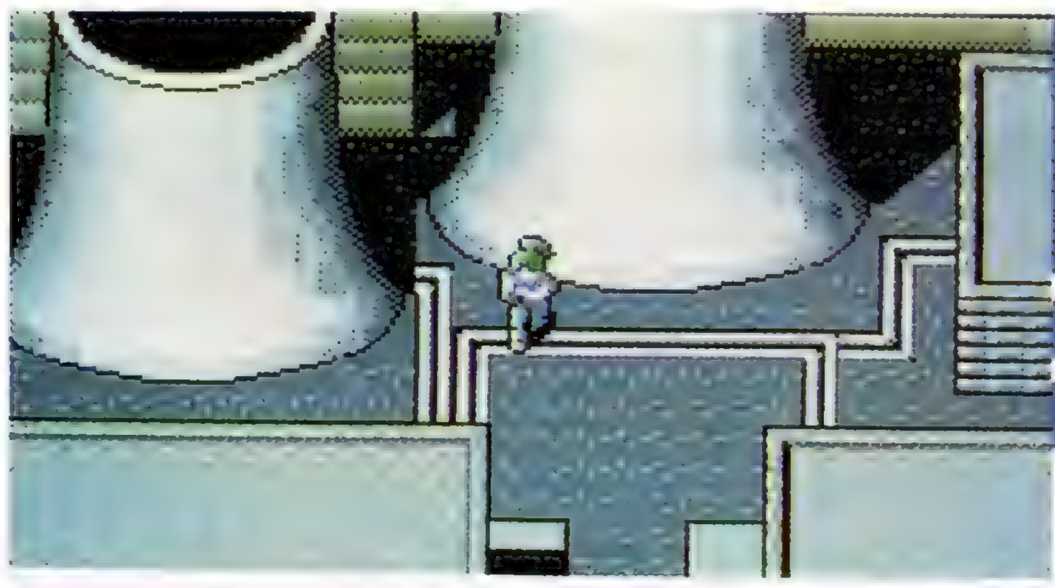
港を探索していると、旧市街でお酒をくれたデッカーがいる。彼の話を聞くと、彼の部下が第３倉庫に行ったきり帰らないので、困っているとのこと。

扉が開いたままの第３倉庫に入ると、中は真っ暗。デッカーの部下がクリーチャーに襲われているんだけど、何も見えなくて身動きが取れない。急いでデッカーのところに戻って話してみるべし。重要な、あるアイテムについて、教えてくれるぞ。

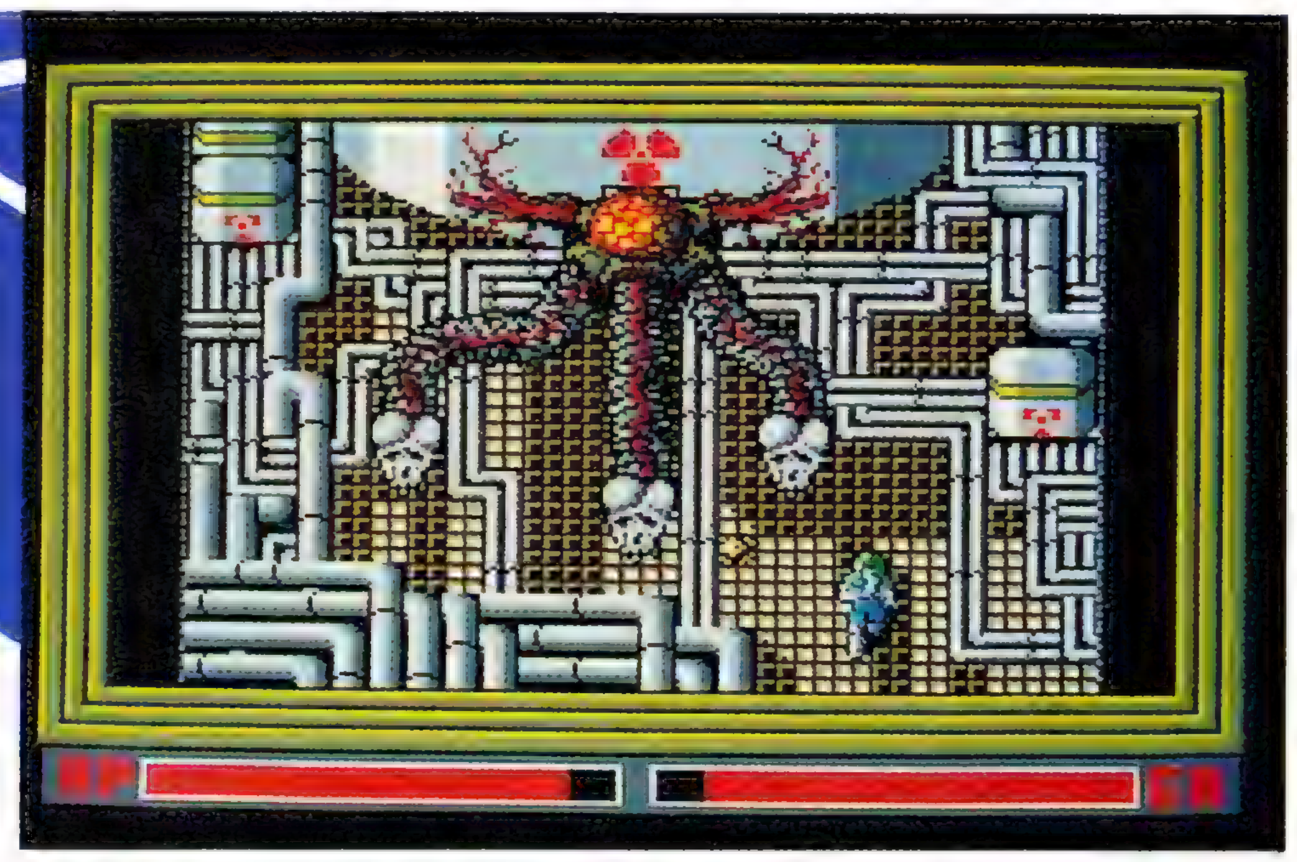
アイテムを手に入れたら、再び第３倉庫へ。クリーチャーを倒し、奥の部屋へ行くと、デッカーの部下が倒れている。彼は船の鍵をライラに託して、息を引き取った。この船の鍵をデッカーのところに持っていけば、船を借りることができるのだ。



⬆船を手に入れ、キール原子力発電所へと向かう。キャメロンたちは無事でいるだろうか。今は祈るしかない。



原発があぶない



このキール島の原子力発電所が乗っ取られ、事件は起きた。キャメロンの推測どおり、ここに黄泉路が開いているのだろうか？　邪教団体モルス・マルクトやクリーチャーの魔の手から、原発を取り戻すのだ！

キール原発は、ふたつの対称な棟からなっている。モルス・マルクトの抵抗は激しく、かなりの苦戦を強いられるぞ。障害物を上手に使って、敵陣をかわしながら前進すること。

東の棟から中に入り、渡り廊下を通って西の棟へ行くと、モルス・マルクト幹部のアルが立ちふさがる。アルは原子炉の冷却用の水を抜いたことをライラに知らせ、姿をくらましてしまう。

このままでは、キール原発は大爆発を起こす。なんとしても炉心溶融（メルトダウン）だけは食い止めなければならない。

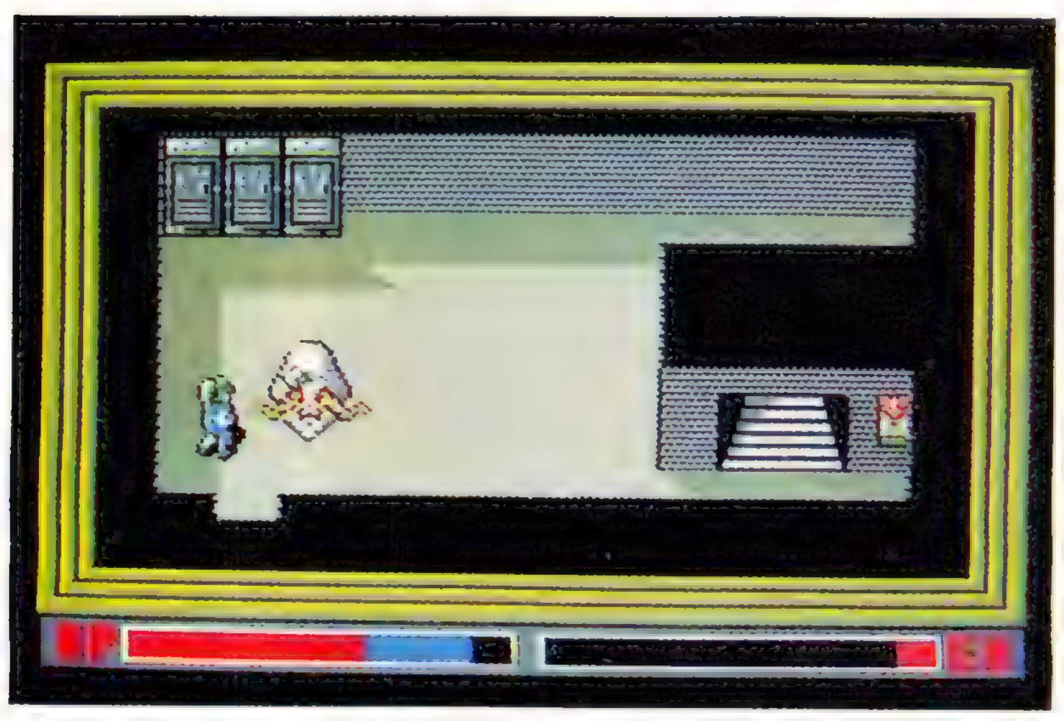
地下には、ここで働いていた人がクリーチャーに閉じ込められている。話をよく聞いて、なにをすべきか頭にたたき込め！

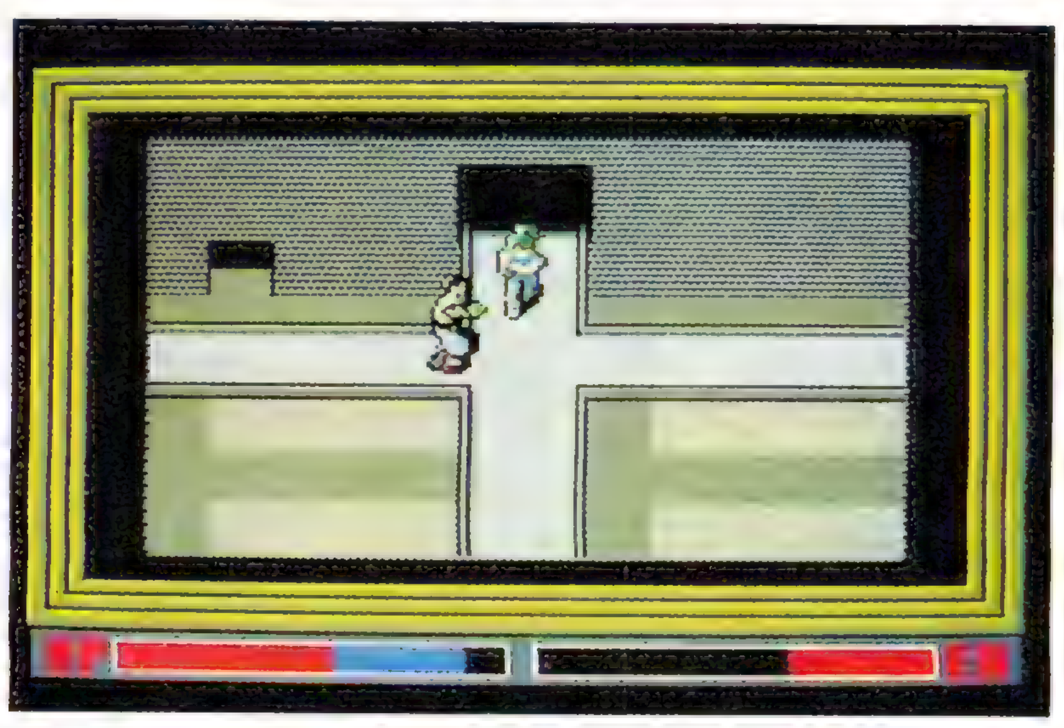
原子炉の爆発を防ぐには、メルトダウンが始まる前に炉心冷却装置を作動させなければならない。装置の鍵は地下３階のコントロールルームにある。この鍵を同じ３階のパネルに差し込んで、装置のスイッチを入れるのだ。

装置が作動すればこっちのもの。とりあえずサン・ドラドは原発の危機をまぬがれる。残るは、異次元からの侵略者クリーチャーを吐き出している、黄泉路の封印だ。

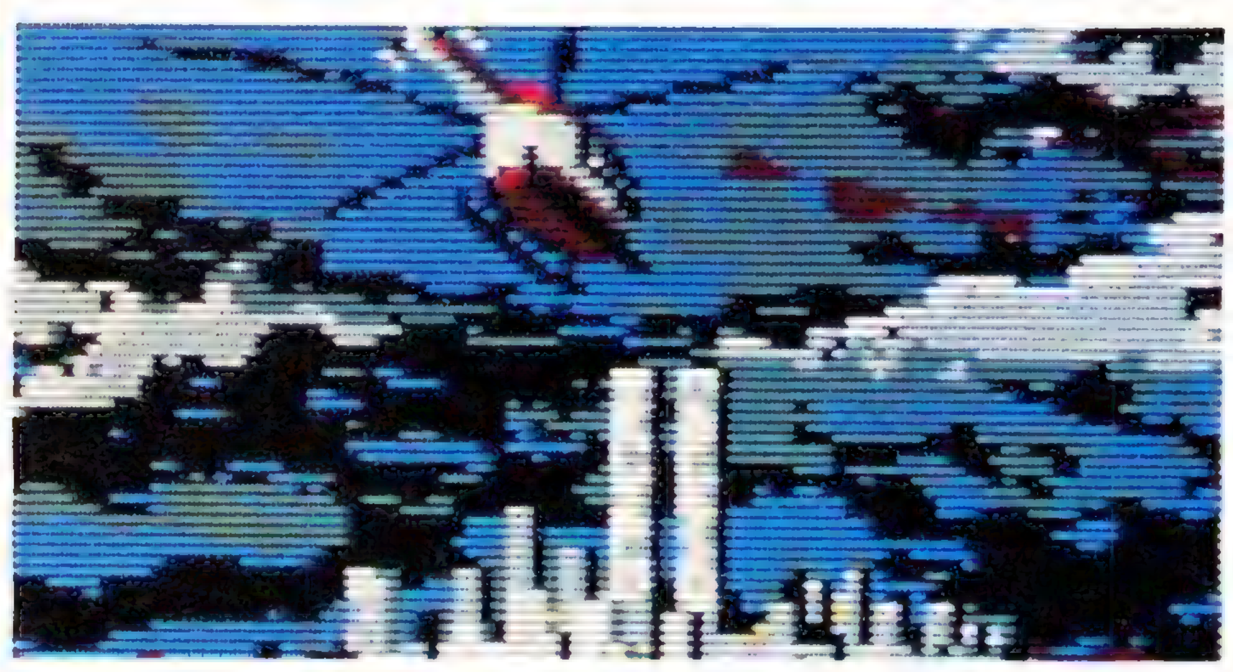
地上に出るとキャメロンがアルに尋問している。黄泉路はここには開いていなかった。では、いったいどこに？　アルはいっこうに口を割ろうとしない……。

そのとき、マーフィーから無線連絡が入る。サン・ドラドの中心に位置するセンチュリータワーに、著しい磁場の乱れが認められるというのだ。さっそくライラはヘリで現場に向かった。





⬆キール原子力発電所内。モルス・マルクトとクリーチャーが、いたるところにいて、次々と襲いかかってくる。少しでも有利な位置に回り込んで、ダメージを最小限にとどめるようにしよう。



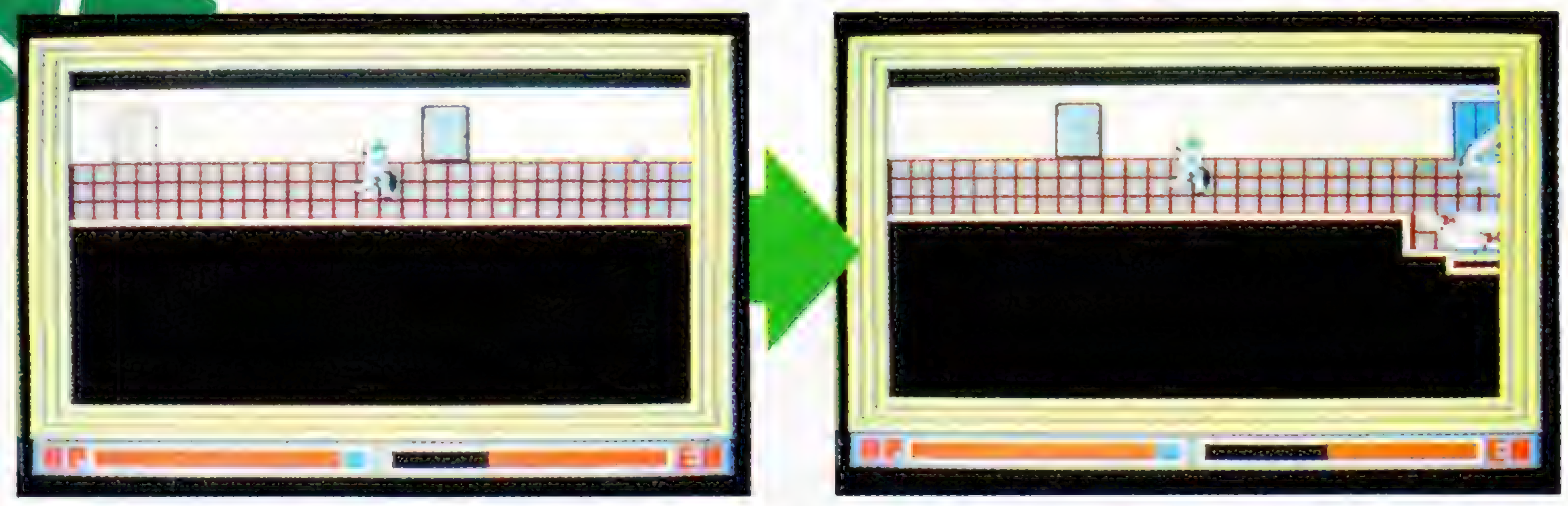
⬅センチュリータワーに磁場の乱れが！　ライラはヘリで、サン・ドラドの中心地へ向かう。

決戦のとき

必殺、スクロールショット!



⬅センチュリータワーには、ここから地下駐車場に行き、エレベーターを使って上ぼるのだ。でも、動くエレベーターはひとつだけだぞ。



⬆⬅動かない敵に効果的。画面外の敵を狙い、銃を撃つ。弾丸が画面外に出る直前に、同じ方向に自分も移動する。敵が画面内に現われると同時にヒットするので、反転して逃げる。なんてね。

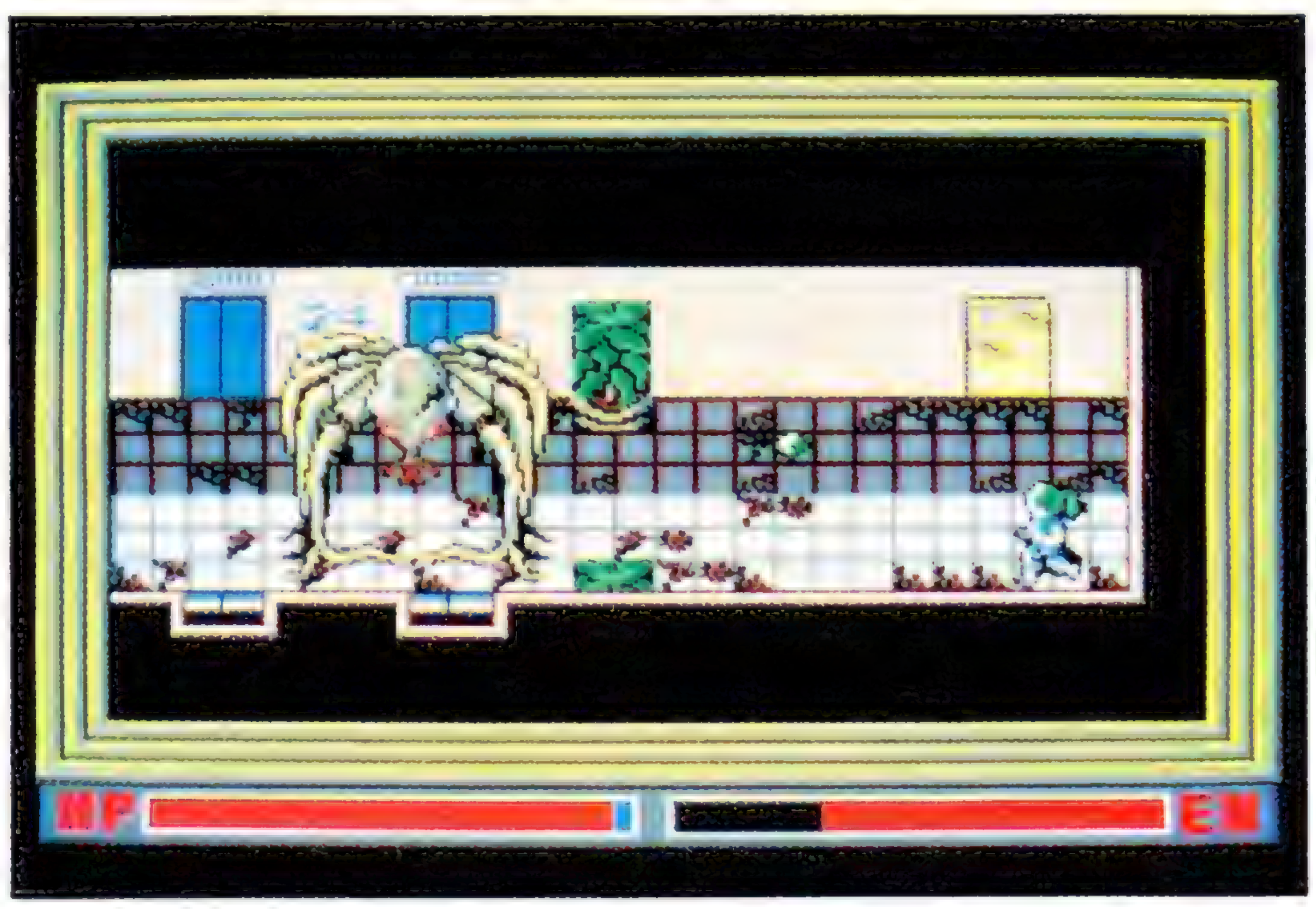
ライラはセンチュリータワーのある、サン・ドラドの中心地に降り立った。いよいよ、決戦のときがきたのだ。3年前のチャニーズ・ヒルのときと同じように、黄泉路との想像を絶する戦いが彼女を待っている。

センチュリータワーは東と西に分かれた、ふたつのビルから成っていて、中へは地下駐車場からエレベーターで入ることができる。駐車場は前に来たときに比べ、クリーチャーの侵食がかなり進んでいてボロボロだ。ところどころにイソギンチャクのようなクリーチャーが無数にいる。こいつらは攻撃こそしてこないけど、ちょっと触れただけでダメージを受けるから要注意。

エレベーターで東のビルにあがると、20階で止まってしまう。この階には生存者がいて、情報をくれる。また、エレベーターを動かすには、階段を使って24階のコントロールルームに行かなければならない。途中には、今までに戦ったクリーチャーたちが、総出演でライラを待ちかまえている。突然ゾンビが飛び出してきたりするので、慎重に前進しよう。

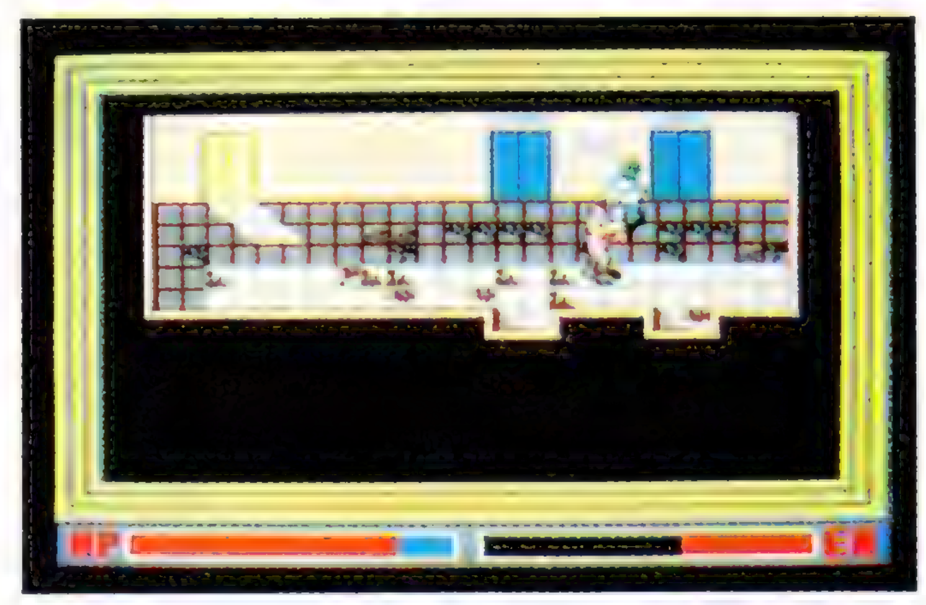
ついに屋上までたどりついたが、このビルには黄泉路は開いていなかった。だとすれば、西のビルに黄泉路があるのだ。そして、宿敵クライブ・ロイドもそこにいる。

常軌を逸した過酷な状況の下、果たしてライラは黄泉路を封印し、サン・ドラドに再び平和を取り戻せるのだろうか。

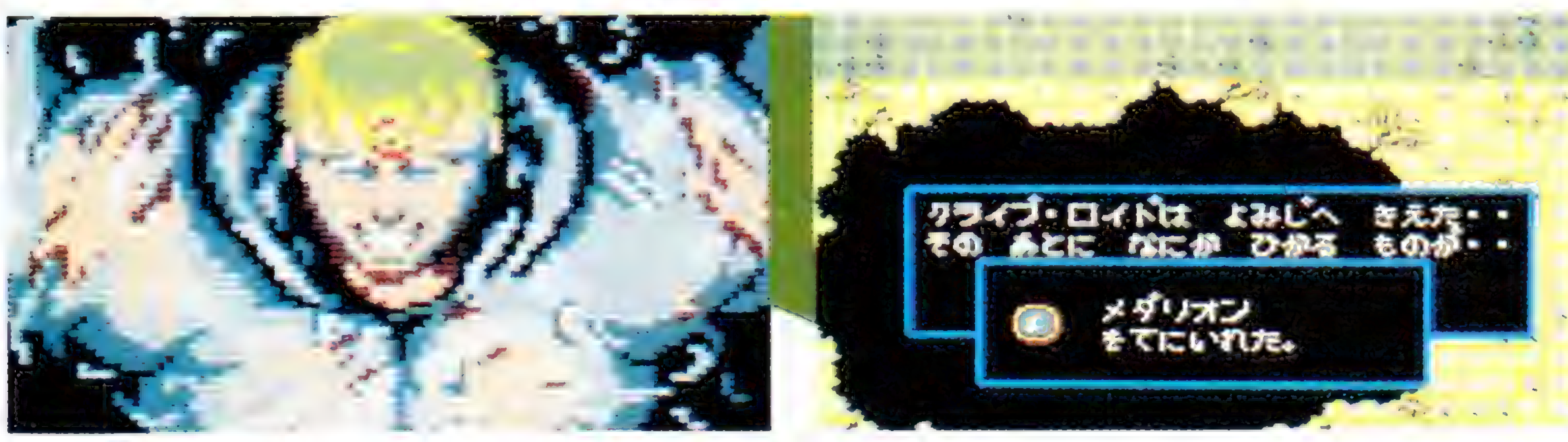


⬅センチュリータワーの中は、クリーチャーの巣だ。一画面前進するたびに、進路に立ちふさがるんでイライラするぜ。

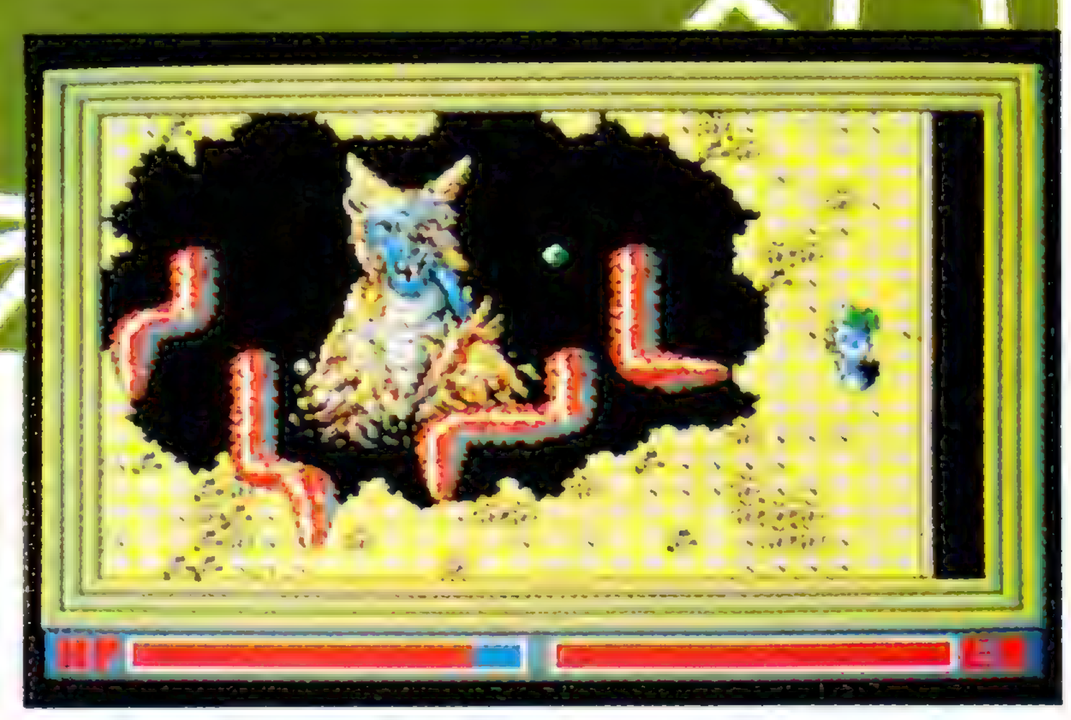
➡エレベーターを降りて、開いているドアに向かっていくと、突然ゾンビが突進してくる。思わず冷や汗をかいてしまうほど、驚くぜ。



黄泉路を封印せよ!!



⬆⬅クライブ・ロイド変身の図。どんなクリーチャーに変身するかは、見てのお楽しみ。また、今回黄泉路の封印に必要なメダリオンはひとつだけ。困ったことに、クライブ自身が持っている。



⬆➡「やったー!」と思ったら、大間違い。クライブの消えたあと、こんな巨大なクリーチャーが出現するぞ。ものすごくグロいのだ。

東のビルから、西のビルへ。緊急用の避難ばしごを使って移動すると、あとは一本道。黄泉路はもう目と鼻の先だ。

屋上から下の階に下りていくと、クライブの妹のカサンドラがいる。チャニーズ・ヒルとラインスター。それぞれの黄泉路の防人という、同じ宿命を背負ったライラとカサンドラ。本来ならわかりあえるはずのふたりを、運命はつらく厳しい戦いへと導く。力尽きたカサンドラは兄の居所をライラに伝え、黄泉路の封印を頼むのだった。

そしてついに、クライブ・ロイドと決着をつけるときがきた。クライブは黄泉路の力で醜悪なクリーチャーに変身してライラに挑んでくる。激戦の末、クライブは不吉な言葉を残して、黄泉路へと消えていった。床にメダリオンを残して……。

ライラがメダリオンを手に入れたそのとき、黄泉路が不気味な叫び声を発し、巨大なクリーチャーが姿を現わす。このクリーチャーを倒せば、あとはメダリオンで黄泉路を封印するだけなのだ。

ここまでこれた人なら、最後の敵を倒すのはそれほど難しくはないはず。クライマックスは、ぜひ、きみ自身で味わってほしい。





WARNING TYPE68

ダンナ、ダンナ。耳よりの情報がありますぜ。本物の『ウォーニング』の情報ですよ、まじりっけなし。情報は大きくわけて3つあるんですがね、ひとつは商品の売買表。これがあれば、どの星に行っても商売でマゴつくことはないよ。もうひとつは、マップ。ワープポイントつきですから、遠くの星に行くときは絶対必要ですよ。3つ目はコマンド表なんだけど、こーれがすごい！　強力な装備でゲームができる禁断のコマンドが4つも出ている。これほど情報が満載じゃー、愛蔵保存するしかありませんぜ！

耳より情報その1　コンテナ売買対照表

仕入れ価格	デネス	アルテモ	クレーゴ	モント	ミスレーン	フリード	ウロポリス
宝石				63000			
美術品	50000				50000		50000
工芸品		1000		1000			
機械部品			1200				
電子機器			10000				8900
民間車輛			12800			12000	
トラクター			9000			8000	
採掘機						18000	17800
タングステン鉱				7000			
セラミック					14000		14000
プラスチック	2500		2100				
ニッケル				2800			
木材	3500	3600					
パルプ			6650			6000	
モルト		850					
原油		4500					
重油			5200				
ウール			520				
書物	1200				1250		
タバコ				3000		3100	
医薬品					3800		4000
ゲームソフト					2000		
玩具	500				550		
動物	5000	4900	5000	5000	5000	5000	
香辛料		7500					
穀物	2000	1700					
化学薬品					3150	3100	
合成食品							500
人工臓器						5900	5310
蒸留酒	1800	2000		2300			
衣類	2300						
ウラニューム			120000				199500

■ジャンル/シミュレーション　■対応機種/X68000
■メーカー/コスモス・コンピューター　■価　格/7800円　■発 売 日/発売中

ロールプレイングゲームの序盤の基本が貪欲な経験値稼ぎであるよーに、『ウォーニング』の序盤の基本は貪欲なお金稼ぎである。なにせ、キミはまだC級のトレーダー。宇宙船も機動兵器も、最低ラインのものしか持っていない。ガッチリ稼いで装備を充実させないと、兄さんを捜すことなんか、とてもじゃないができないのだ。

そこで、最初のうちは比較的安全なアルテモ星やクレーゴ星で、貿易をすることになる。ガッチリと稼ぐためには、なにを買えばいいのか？　それは、下の対照表を見てもらえば、すぐにわかると思う。デネスで仕入れてアルテモで商売をするなら、玩具が狙い目だ。単価が500ゴールドと安価なわりに、コンテナ1つで300ゴールドの儲けになる。アルテモからデネスへ戻るときは、モルトを買うべし。1つのコンテナで300ゴールド儲かるのだ。ただし、この対照表の数字は基本価格なので、そのときのレート（相場）によって商品の価格は多少違ってくるぞ。

さて、ここでひとつ問題がある。どの宇宙船を選ぶか、ということだ（みんなも悩んでるでしょ？）。いろいろと意見が分かれると思うが、最初はコロナが一番いい。そして、砲塔はミサイルランチャー、機動兵器はボフォースとボマークで決まり。これに玩具をコンテナに4つ買うと、10000ゴールドの初めの所持金がキレイになくなる。ウロチョロせずに、デネスとアルテモの間を往復していれば、このぐらいの装備で大丈夫。バンデットに襲われたときは、会話などせず戦闘あるのみ。反対に、トレーダーやジプシーには、決して戦いを挑んではいけないぞ。

そうやってゴールドをため、C型の宇宙船になったら、そろそろ兄さんを捜し始めよう！





販売価格	デネス	アルテモ	クレーゴ	モント	ミスレーン	フリード	ウロポリス
宝石	64900	—	—	—	65100	—	66900
美術品	50000	—	—	—	50000	—	50000
工芸品	1250	—	1250	—	1300	1300	1450
機械部品	1520	1430	600	1600	1620	1780	2100
電子機器	11000	5000	5000	9000	11200	11300	5000
民間車輌	13200	—	12500	—	12500	—	—
トラクター	—	9500	—	—	—	—	—
採掘機	—	—	—	19800	—	—	—
タングステン鉱	7100	—	7300	—	7150	7500	7850
セラミック	14800	—	15000	14600	—	14500	—
プラスチック	2450	2000	1000	2200	2700	2800	3000
ニッケル	3250	—	3300	—	3300	3400	4000
木材	2500	3500	3900	3850	3600	4000	4200
パルプ	7000	—	6500	—	6600	—	—
モルト	1150	400	1200	1200	1300	1000	1500
原油	4750	3200	4900	4600	4800	5000	5500
重油	5200	4500	4200	5800	5500	6000	6300
ウール	780	700	400	550	800	600	1000
書物	1150	1550	1600	1650	1200	1550	1800
タバコ	3800	3500	3300	—	3400	—	4200
医薬品	4200	4250	4300	4400	—	4200	—
ゲームソフト	2700	—	—	—	—	—	2900
玩具	200	800	900	500	—	950	1000
動物	5000	4900	5000	5000	5000	5000	6000
香辛料	8100	600	8080	8200	8400	8300	9900
穀物	2000	800	2150	2200	2100	2250	2600
化学薬品	3800	3000	3850	—	—	—	4000
合成食品	1000	—	1100	1000	1000	1000	—
人工臓器	6200	5500	5700	6500	6510	5900	—
蒸留酒	1500	1850	2200	2250	2400	2350	2800
衣類	2000	2700	2800	2950	2800	2850	3000
ウラニューム	—	—	—	—	—	123000	—

はみだし　うぉーにんぐ

シマリスの謎。アイテムの中に"シマリス"というのがあるが、これはなんの役に立つのか？　移動中に使っても、ただの冗談アイテムなのだが、戦闘中に使うと……。

はみだし うぉーにんぐ

コスモスのうち・わ・の謎。シマリスと同じくギルドで手に入るアイテムなのだが、正しくはコスモス・コンピューターの内輪うけ、という。効果は期待しないよーに。

耳より情報その2 プシェード星系地図



⬆レーダーを使えば、大まかな自分の位置がわかるはず。自分なりの航路を作って燃料切れなどないように！

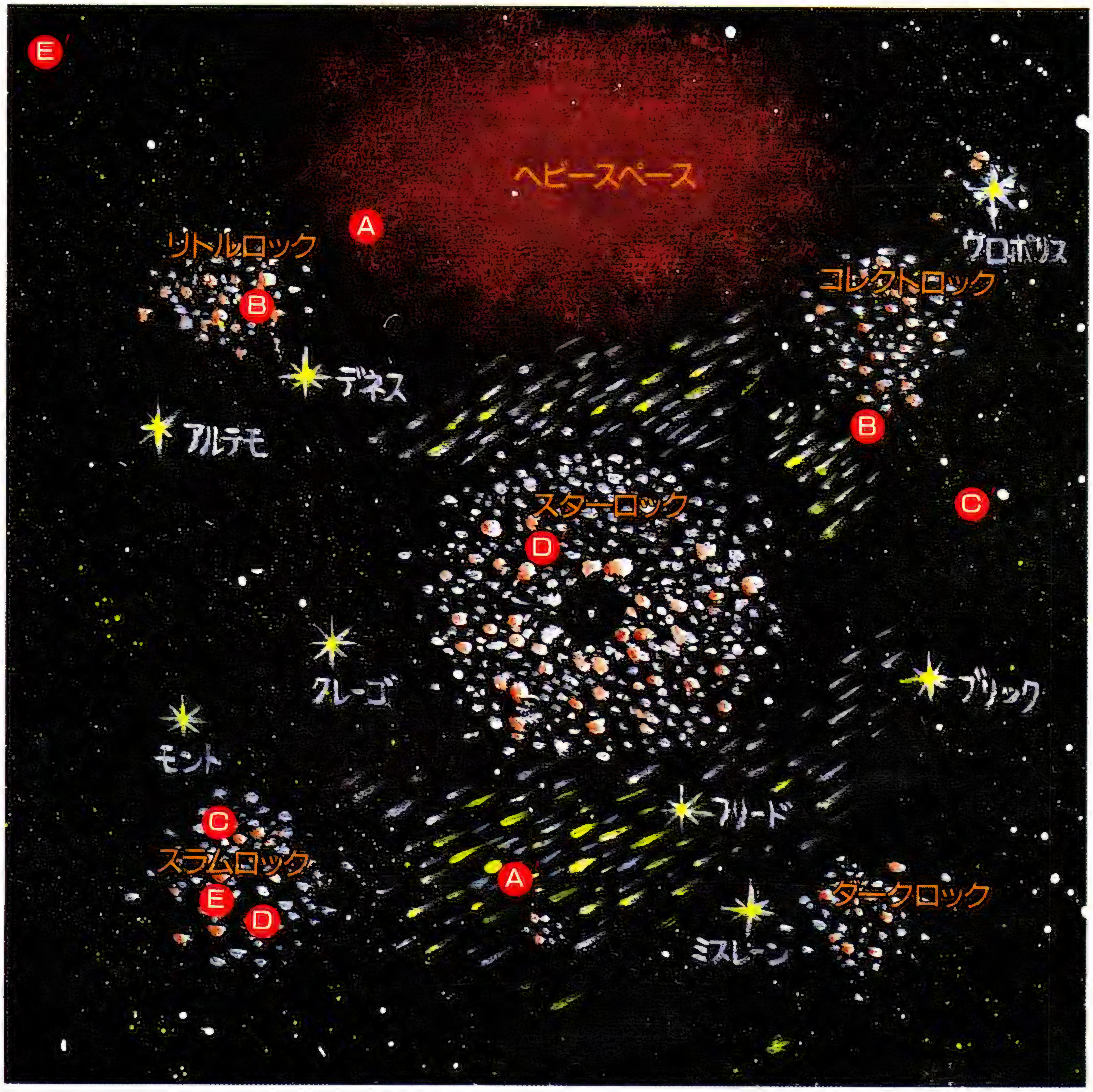
行方不明の兄さんを捜すといったって、ただ漠然と宇宙を駆けずり回っていたってしょうがない。そんなことをしたら、ローグや海賊のカモになってしまうし、ヘタなところに踏み込んだら帝国軍にヤキをいれられてしまう。そんなことのないよーに、下の地図を参考にして計画的に行動しよう。

初めの頃は絶対に踏み込んではいけないのがヘビースペース。ここでは、燃料をメチャクチャ食われるし、帝国軍はドンドン出てくるわで、C型はおろか、B型の宇宙船でも危ないぞ。コレクトロックの方向に出るなら、流星群とスターロックの間を通り抜けよう。

ここでヒントをひとつ。C型の宇宙船を手に入れたら、兄さんを捜す前に、リトルロックへ行ってみよう。そこには、ゲームの進行に欠かせないアイテムがあるので、くまなく探すことだ。

さて、行方不明の兄さんがドコにいるかだけど、ギルドでキチンと話を聞いていれば、ちゃーんとわかるはず。そう、コレクトロックだよね。兄さんの宇宙船を見つけると、ゲームの序盤は終了。でも、謎はますます深まるのだ！





ワープポイント

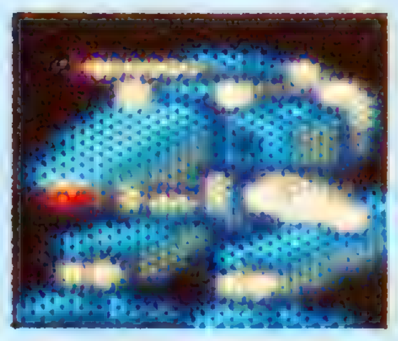
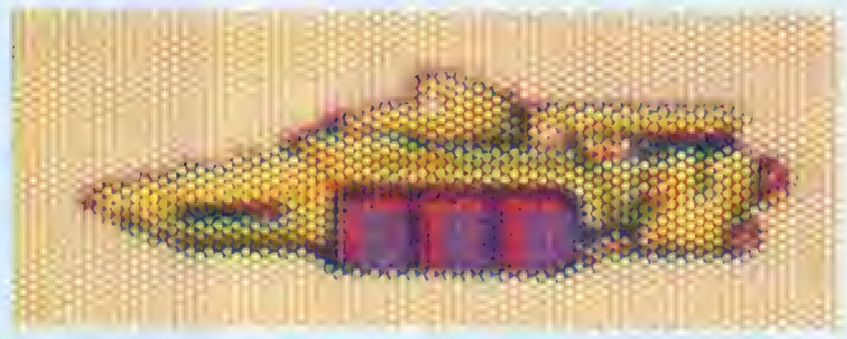
Ⓐ X43・Y16↔Ⓐ' X 51・Y96
Ⓑ X30・Y22↔Ⓑ' X 91・Y32
Ⓒ X14・Y85↔Ⓒ' X114・Y45
Ⓓ X16・Y95↔Ⓓ' X 58・Y45
Ⓔ X13・Y90↔Ⓔ' X 4・Y4

上の数字は、ワープポイントの座標を示している。地図を見てほしい。AだのA′だの書いてあるでしょー、それが上の数字に対応しているわけだ。Ⓐなら、X座標43、Y座標16ってこと。そこに行くとX座標51、Y座標96のA′にワープしてしまうのだ。画面上に、自分が今いる場所の座標は出ているから、それを見てワープポイントに行ってほしい。ワープポイントをうまく使えば、キミの行動範囲はさらに広がるぞ！



耳より情報その3 禁断のコマンド大全

トサール.

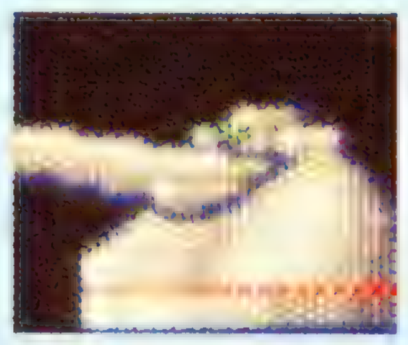
HIグルップ	
攻撃法	A
命中値	16
威　力	26
H　P	140
回避値	4
装甲値	10
形　態	U
コスト	1

HIミュラン	
攻撃法	A
命中値	23
威　力	24
H　P	205
回避値	8
装甲値	11
形　態	U
コスト	4

HIコロナ

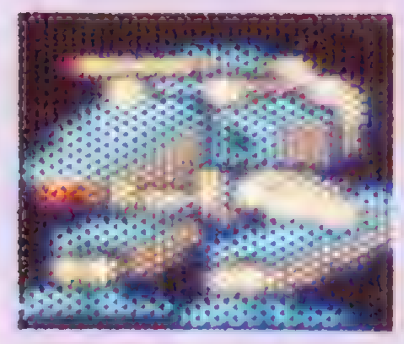
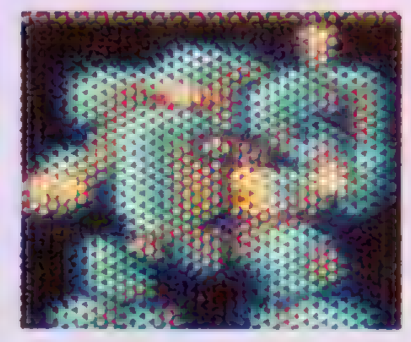
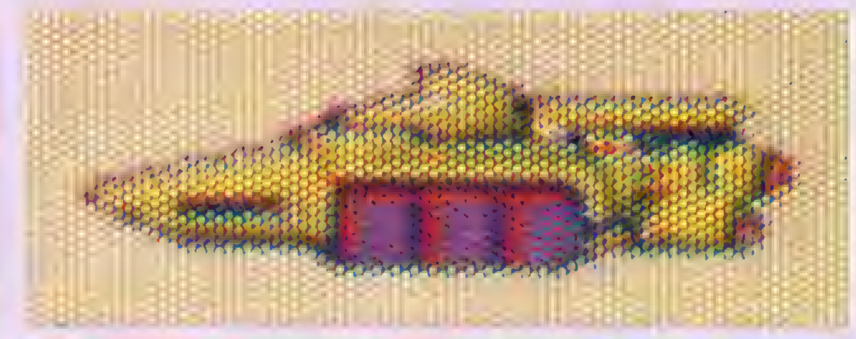


HIレーザー2	
命中値	17
威　力	26



XL.バスター	
命中値	18
威　力	38

ハーセリバー.

ミュランSC	
攻撃法	A
命中値	17
威　力	22
H　P	180
回避値	8
装甲値	11
形　態	U
コスト	4

SPトレンチ	
攻撃法	A
命中値	18
威　力	16
H　P	110
回避値	7
装甲値	8
形　態	U
コスト	1

HIコロナ2

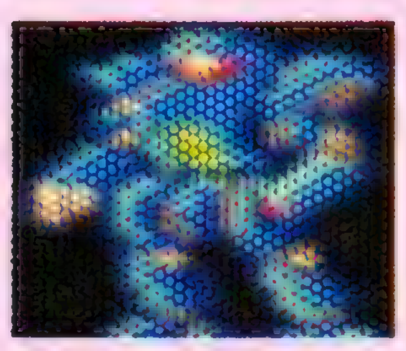
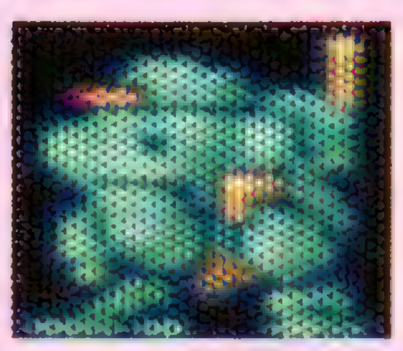
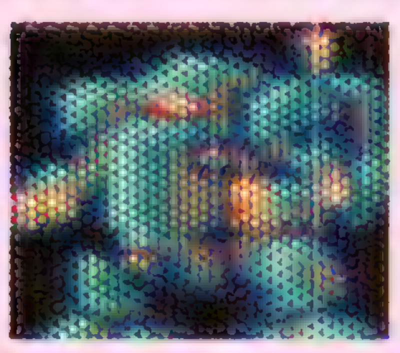
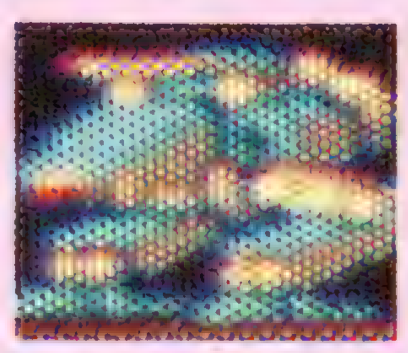


デスキャノン	
命中値	18
威　力	40



☗こーゆー画面を見飽きた人はこのコマンドでうさ晴らしだ。

ヨグ・ソトース

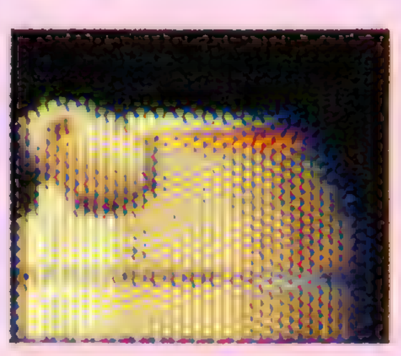





N.トテップ	
攻撃法	A
命中値	50
威　力	22
H　P	150
回避値	12
装甲値	5
形　態	U
コスト	50

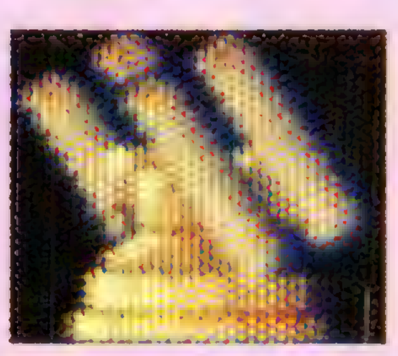
ツトヴァ	
攻撃法	A
命中値	12
威　力	28
H　P	80
回避値	2
装甲値	20
形　態	U
コスト	50

クウキ	
攻撃法	A
命中値	18
威　力	25
H　P	100
回避値	17
装甲値	11
形　態	U
コスト	50

ハスター	
攻撃法	A
命中値	200
威　力	20
H　P	200
回避値	8
装甲値	10
形　態	U
コスト	50



ヨグノイカリ	
命中値	20
威　力	90



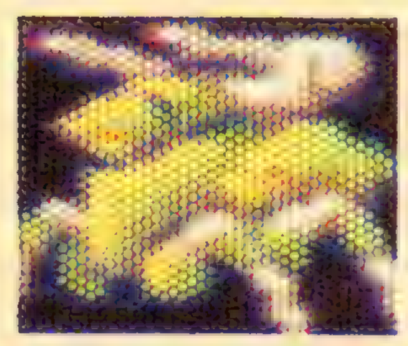
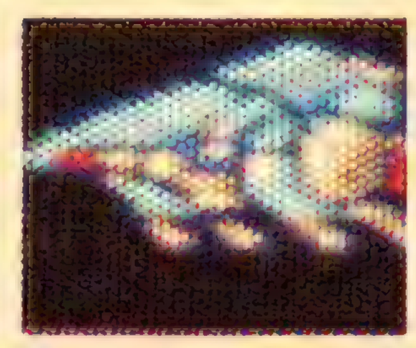
ヨグノワライ	
命中値	15
威　力	20



ヨグ

☗コロナ型とは形状がまったく違うヨグ。やっぱり、クトルゥーはやってくれるぜ。

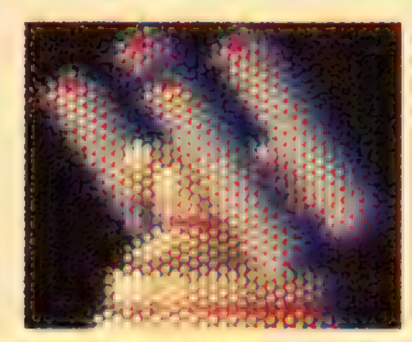
コスモス・コンピュータV

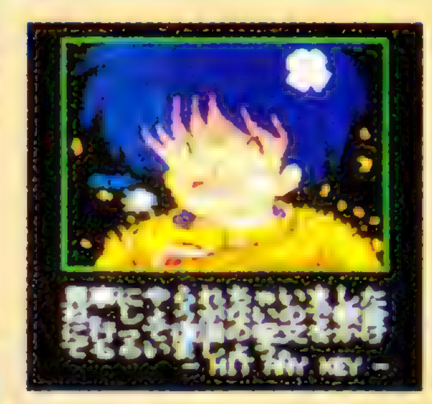

グスタフ	
攻撃法	A
命中値	20
威　力	23
H　P	220
回避値	10
装甲値	8
形　態	G
コスト	12

スバロ	
攻撃法	A
命中値	18
威　力	21
H　P	140
回避値	15
装甲値	8
形　態	S
コスト	3

コスモ・コロナ



POW・MG	
命中値	17
威　力	32



☗禁断のコマンドを使っていれば、と思う瞬間がコレだ。

オープニングでニューゲームを選び、船の名前をつけるときに上のような名前にすると、アーラ不思議、すでにパワーアップした状態でゲームが始められるのだ。こんな装備だったら、兄捜しなんて簡単だ！　〝コスモス・コンピュータV(ブイ)〟だけは半角で打ち込むが、ほかの3つは全角で打ち込んでくれ。コマンドをキチンと打ち込めば、音楽が鳴るのですぐにわかるのだ。実はコマンドはほかにもあって、れんぽうぐんになったりテイコクぐんになったりもできる。さあ、探してみよう！

行方不明だった兄の宇宙船を発見できたら、ゲームストーリーは大きく変化する。プレイヤーは、本当のゲームの目的を知ったことだろう。こうなると、今まで以上に装備の充実が必要になってくる。ワープポイントも利用して、遠くの星まで貿易に出かけよう！　それとアナライザーを早く手に入れて（パーツショップにある）、惑星上の探索も開始するのだ。この探索の目的は遺跡を探すこと。画面で見て、「遺跡だ！」とわかるのもあるが、ぜーんぜんわからない遺跡もある。それを、アナライザーを使って探索するのだ。

なにか変わったアイテムを見つけたら、必ずラボに持っていこう。効能を教えてくれるし、アイテムによっては、それをもとに装備を強化してくれることがある。また、ラボにある一定額以上の寄付をすれば、アイテムも開発してくれるぞ。ラボはデネスとブリックにあるので、こまめに訪れることだ。

無理をせず地道に貿易を続け、遺跡を探していけば、必ずすべての謎が解けるはずだ。ガンバレ！

はみだし　うぉーにんぐ

おんせんの素の謎。変な名称なのでヘボいアイテムのよーだが、これをラボに持っていくと機動兵器を強化してくれるのだ。うーん、アイテムは名前で判断できないぜ。



前号に引き続き『どろろ』の徹底解剖だ。今回はアイテム、妖怪、迷路をどーんと大公開してしまおう。さらに、妖怪村から始まった百鬼丸とどろろの旅が、とりで村へと進むぞ。妖怪どもを倒し百鬼丸の体を取り戻すのだ！

前号ではやよいの兄のたすけを助けるため、沼の妖怪と戦うというところまで紹介したんだったね。

沼の妖怪、ミンツチカムイは最初の大物妖怪だったから、みんなてこずったんじゃないかな？　でも倒したものとして、次へ進むぞ。

妖怪を倒しても、生命力を吸い取られているため、たすけはまだ意識不明のままだ。やよいに話を聞くと、たすけを助けるには、緑の石像を粉にして飲ませるしかないという。

というわけで、次なる試練は、どんな病気も治るといわれる緑の石像を探すことだ。

長老の言葉によると、石像は広場の南の森にあるそうなので、さっそく行ってみよう……おっと、その前にお寺へ寄ることを忘れないでね。超古寺のおばばの忠告を聞いてから、森へ進むのだ！

さて、行けども行けども同じ風景の森。石像が見つかるどころか、迷ってしまう人も多いかもしれないね。で、途中で森の入り口に戻ると、盲目の法師がいるよ。法師に励ましてもらってから、再び森に出かけるってのもいいかもね。



↑やよいが、とりでの兵に誘拐されてしまった……。ゲーム後半の舞台は、妖気漂うとりで村へと移るのだ。

森を歩いていると、巻き物を売っていて道に迷ったという商人にも出会うぞ。

実は、この商人と出会った場所が大事なのだ。彼がいないときに、またそこに戻って、あることをすると、ある場所に進めるよ。

ここで緑の石像が見つかったとしても、ただでは石を持って帰れない。石に封じ込められていた大物妖怪のおどろびを倒さなければいけないのだが、退治するには、どうしても必要なものがあるぞ。

妖怪を倒し、削り取った緑の石を持って村へ帰ると、やよいの悲鳴が！　急いでやよいの家へ戻ると、またもややよいがいなくなっている。地面に残された馬のひづめの跡から判断すれば、やよいはとりでの兵に連れ去られたことがわかるだろう。

というわけで、緑の石をたすけ

主な登場人物を紹介

登場人物は、なかなか原作漫画に近いグラフィックで描かれている。懐かしいでしょ？　漫画と同じように、百鬼丸の人生の師匠でもある盲目のびわ法師や、強いものにつくさいの目の三郎太が、なにげなく登場するところも嬉しいよね。

百鬼丸



↑妖怪に奪われた身体のパーツを取り戻すため旅を続けている。

やよい



↑妖怪村に住んでいる娘。何者かに誘拐されてしまう。

法師



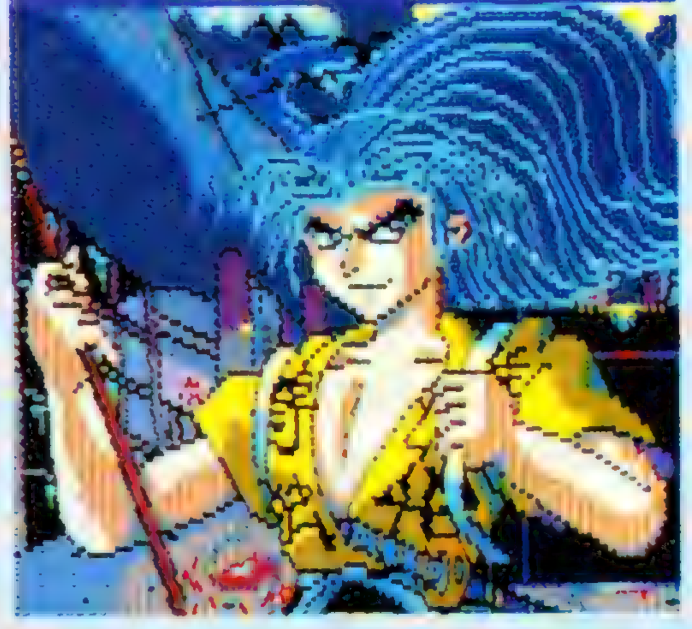
↑百鬼丸が人生に行きづまった時に現われて、生き方を教える。

かえで



↑とりで村に住んでいる娘。妖怪に苦しめられているそうだ。

さいの目の三郎太



↑仕官するために、とりで村に来ていた槍の達人。

どろろ



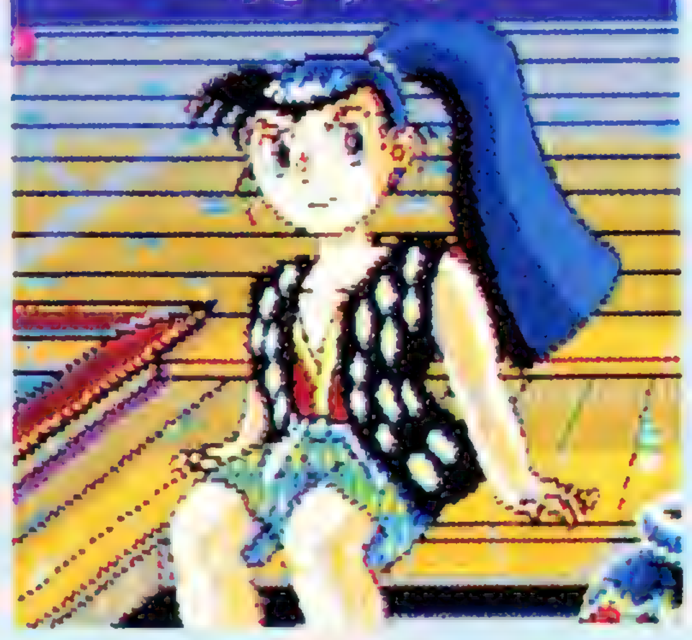
↑百鬼丸の良き相棒。泥棒だけど、助言が役立つこともある。

長老



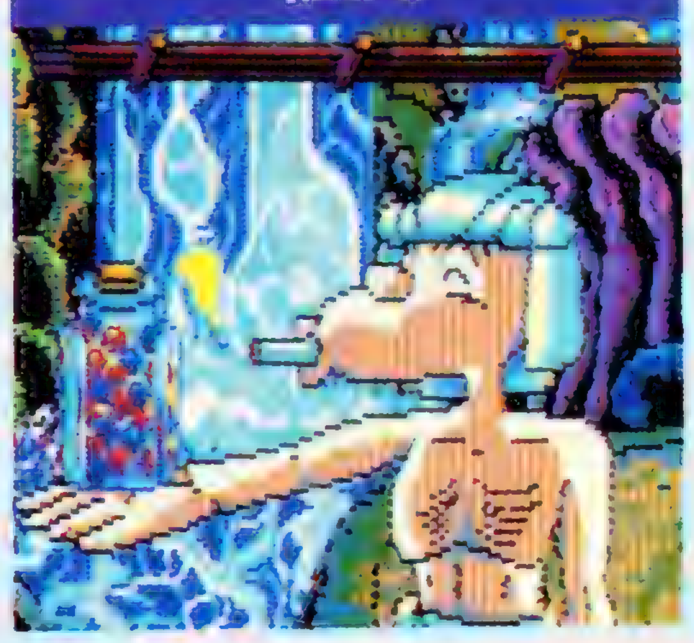
↑妖怪村に長く住んでいるので、たいていのことは知っている。

たすけ



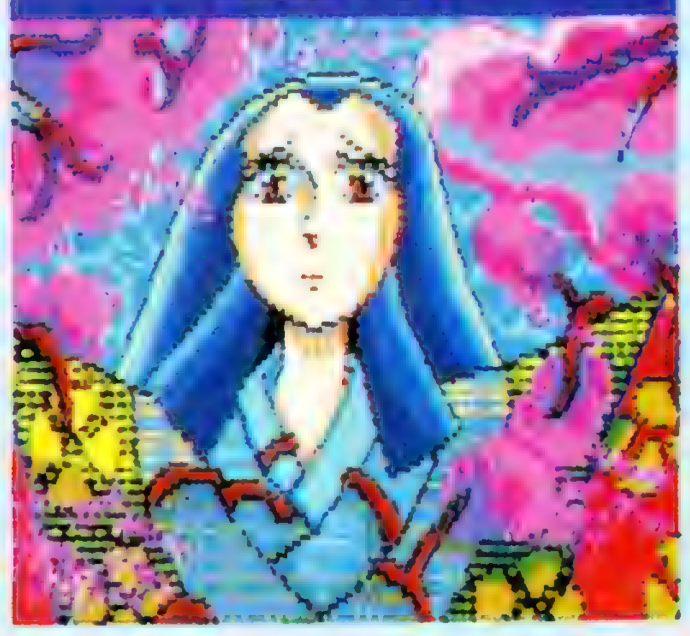
↑やよいの兄。妖怪にとりつかれている間は、意識不明なのだ。

仙人



↑修行中は、気に入った人としか口をきかないという頑固者。

縫の方



↑前の領主、醍醐の妻。百鬼丸の母親で息子の身を案じている。

■ジャンル/アドベンチャー
■メーカー/クエイザーソフト
■対応機種/PC-8801SR
■価　　格/8800円
■発 売 日/発売中

アイテム大公開

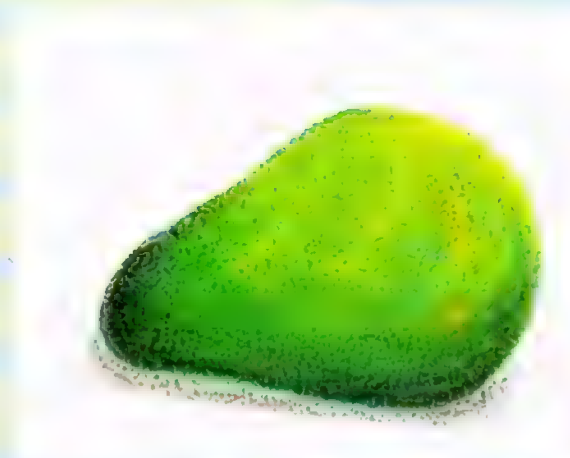
アイテムは、全部で12種類。この中のいくつかは、妖怪を倒すことによって手に入るのだ。薬草などのアイテムは、何度も妖怪と戦って、集めておこう。

たいまつ



⬅抜け穴内は暗闇なので、これが必要。誰かにもらうしかない。

緑の石



⬅武器としても使える不思議な石。持っていればきっと役に立つぞ。

仙人のめがね



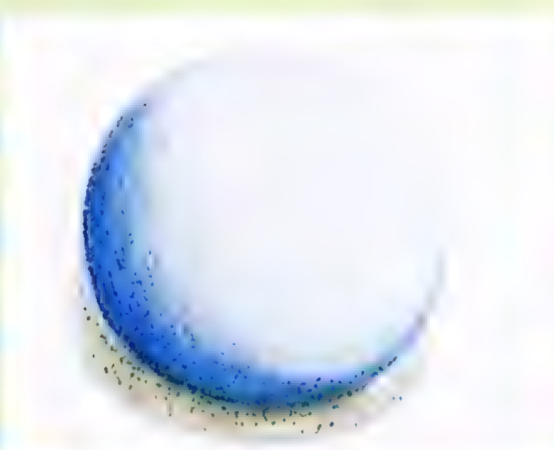
⬅敵の弱点を見抜くめがね。これがないと、倒しにくい敵がいる。

足軽のワラジ



⬅履くと、敵に対して2度斬りができるようになる、便利なわらじ。

水晶玉



⬅妖怪の弱点がわかる。ある大物妖怪を倒すには、絶対に必要だ。

ヒョウタンツギ



⬅何の役に立つのかは不明。漫画によく登場するおなじみキャラ。

薬草



⬅毒消しと体力回復の薬。敵と戦い、毒がまわったときに飲もう。

妖怪のくびかざり



⬅不運を招くくびかざり。おそろしいほどにツキがなくなるのだ。

名刀



⬅昔の領主が持っていた名刀だが、ふだんは錆びていて使えない。

縄



⬅深い穴へ下りるために必要。誰かと話をすればもらえるよ。

丸薬



⬅青い薬を飲むと10歳年をとり、赤い薬を飲むと赤ん坊になる。

鉄の鍵



⬅とりでに通じる秘密の扉の鍵。亡霊を倒さないと手に入らない。

に飲ませたら、今度はやよいを助けに、とりで村に行くのだ。

だが、とりで村に行く途中の地面には、大きな裂け目があって簡単には行けない。ここでは、広場にいた馬を利用できるかもしれないぞ。馬になにかしてみよう。

さて、とりで村に着いたものの、いきなりとりでに入ることはできない。槍を持った門番が、しっかりと見張っているからね。

ここは、とりあえず、村の散策といこう。広場にいる村人と話をした後、村の入り口に戻ると、仕官を目指して来たという三郎太に会えるはずだ。彼に、とりでの領主、大津の情報を聞いたら、竹やぶにも足をのばしてみてね。

さらに村人が、妖怪に苦しめられているかえでという娘のことを教えてくれるので、かえでの家にも行ってみよう。

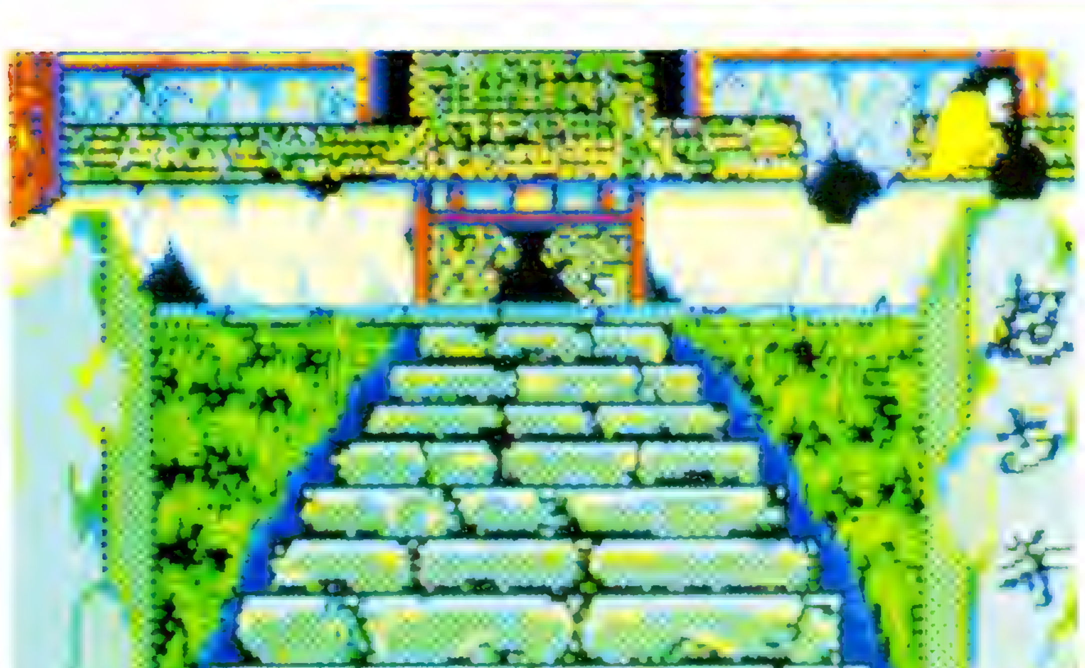
ひととおり、とりで村を回ったかな？　それならば、そろそろたすけの意識が回復している頃だ。一度、妖怪村へ戻ってたすけの話も聞いておこう。おまけに、助けたお礼に何かくれるかもね。

再びとりで村へ戻り、広場へ行くと、かえでを苦しめているという妖怪ハチヤドリが、村の子供を襲っているところに出くわすはずだ。ハチヤドリは、弱点が見つけにくい大物妖怪で、倒すのはちょっとやっかいだが、ある程度ダメージを与えればひとまず逃げていくからがんばってほしい。



⬆傷ついているけど、役立ちそうな馬だ。

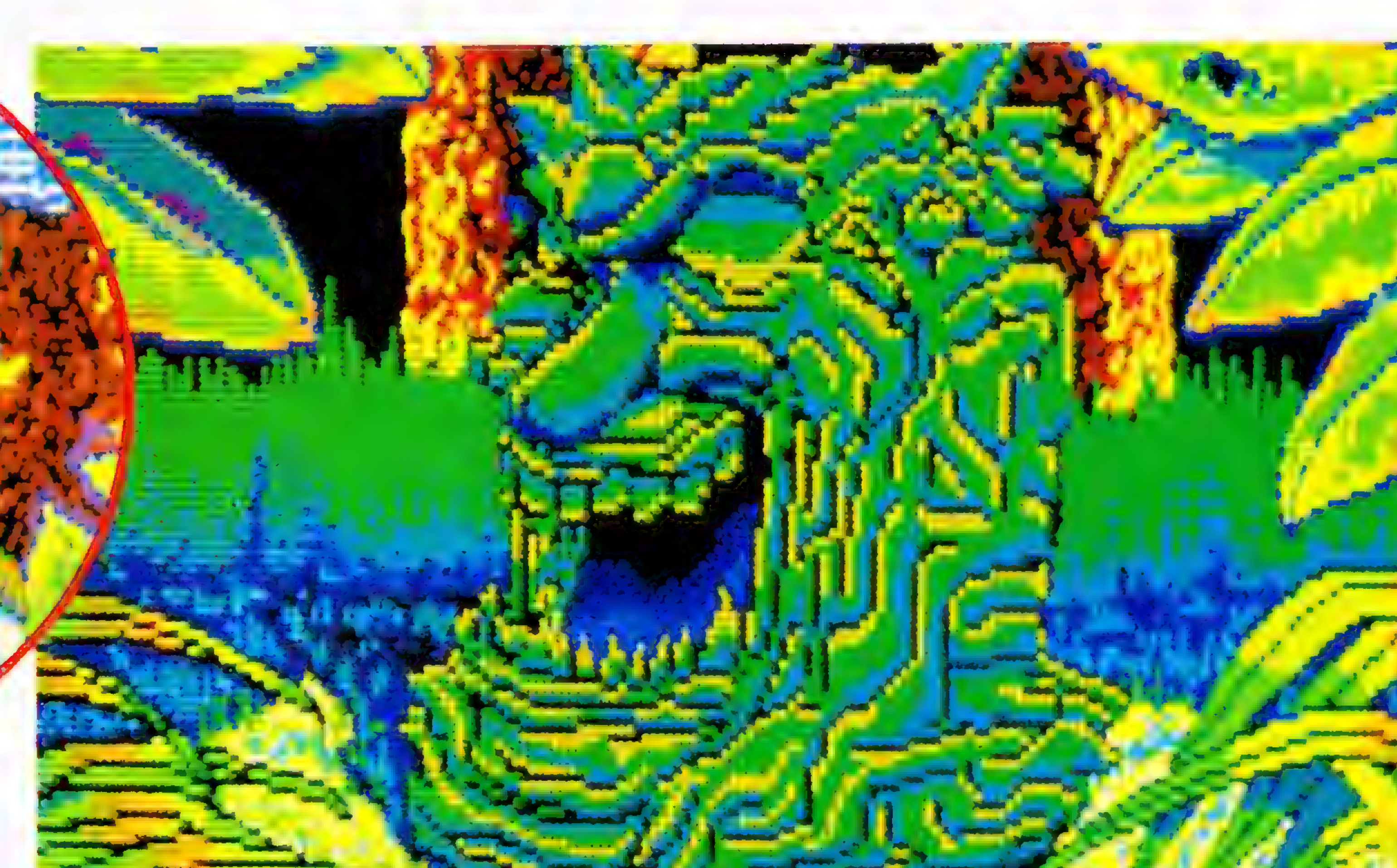
緑の石像はいったいどこに!?



⬅森へ行く途中に、古ぼけた寺がある。緑の石像のことを聞こう。



⬆森の中で道に迷っている商人。彼と話はしたかな？　出会った場所を忘るべからず。



⬆森の中で休憩をしていたら、声が聞こえてきた。行ってみると、緑の石像が！

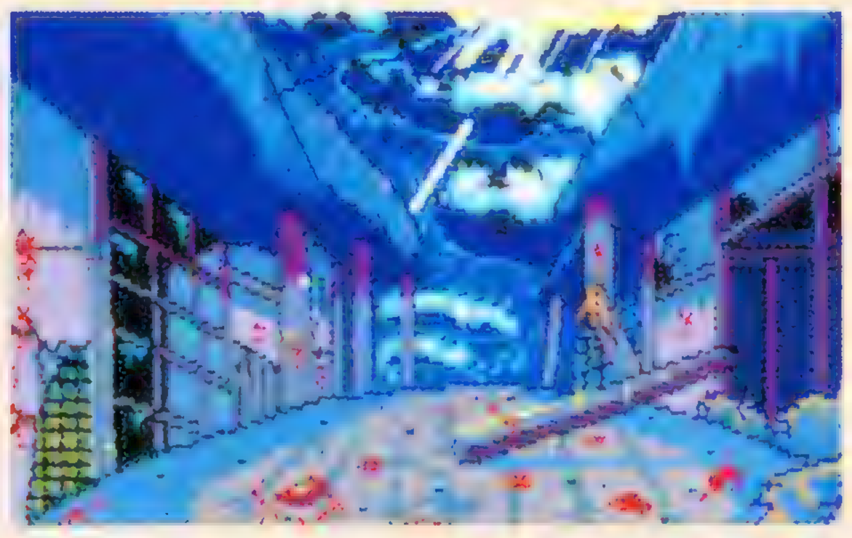
とりで村を歩きまわろう

とりで村は、何度も歩きまわろう。一度見たり話したりしただけではダメ。新たに誰かに出会ったら、再びまわりを見るとか……。新たなる場所が出現するぞ。

崖



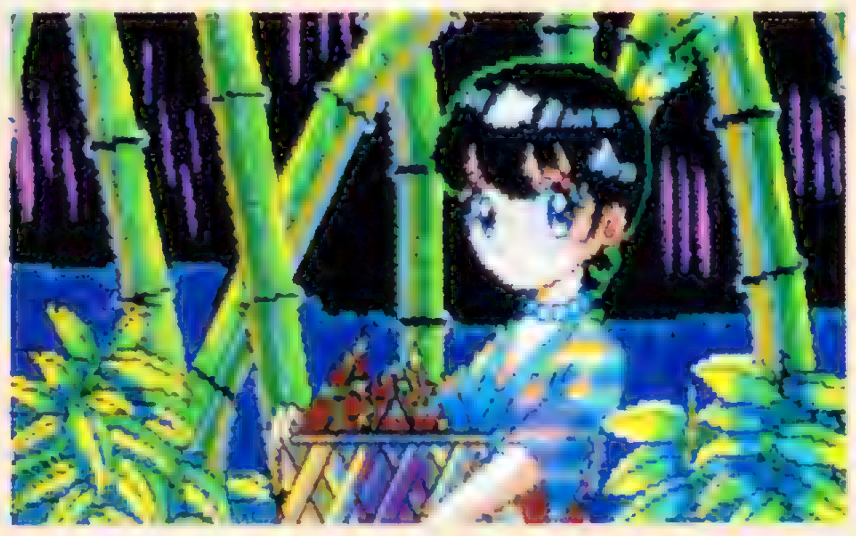
ふもとの村



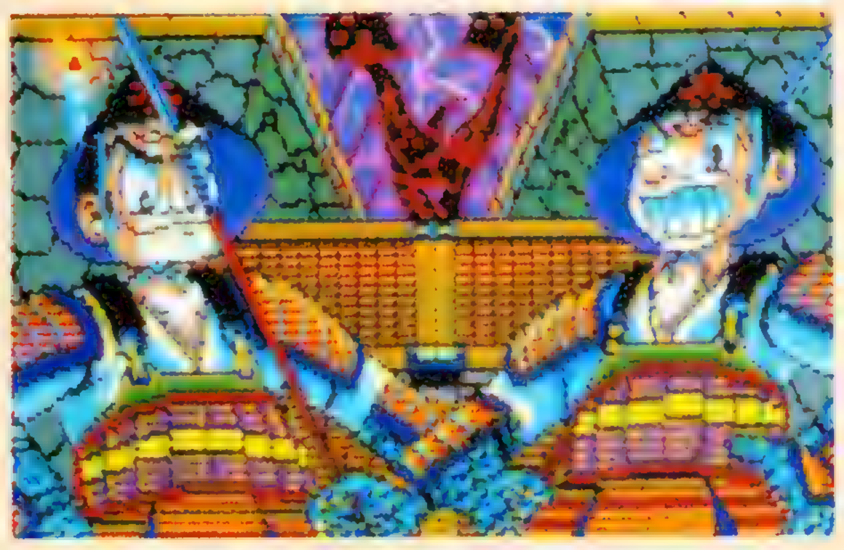
広場



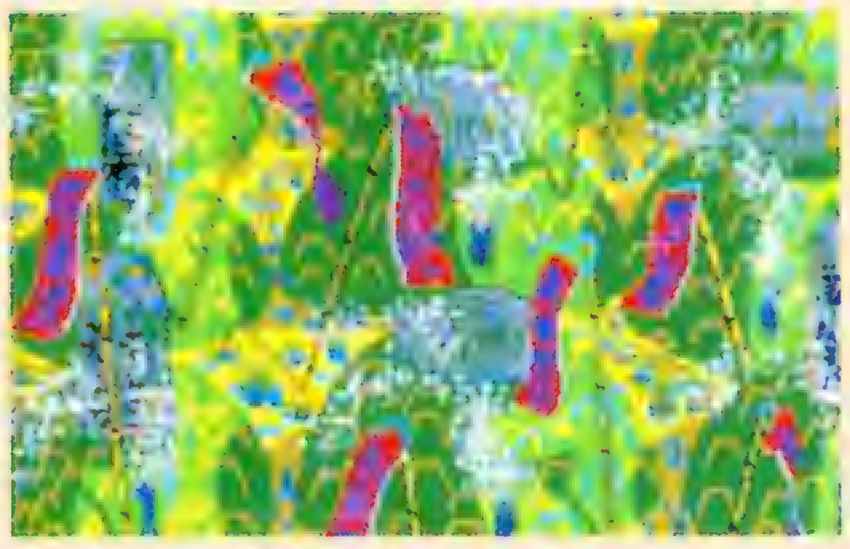
竹やぶ



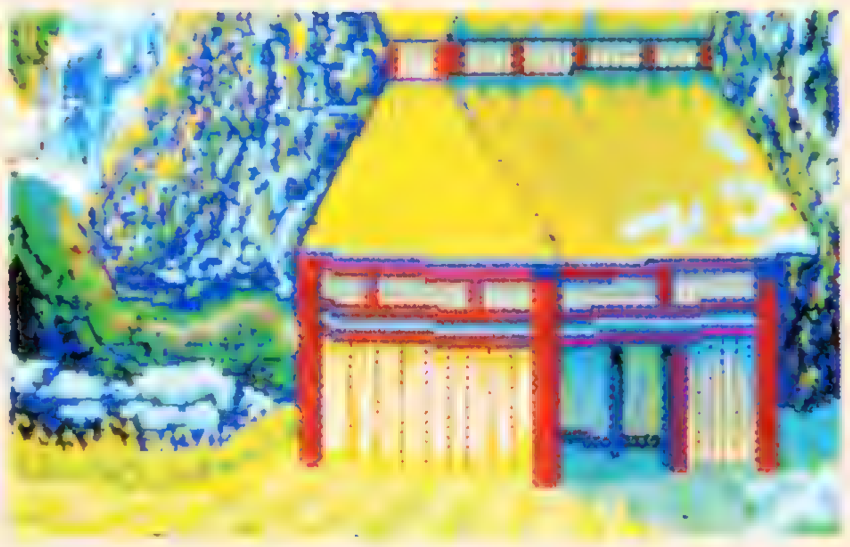
とりでの前



墓



かえでの家



滝



逃げたあとには、またいい物が落ちている。何か拾ったら誰かに見せることも大事だぞ。使いみちを教えてくれることもあるからね。

妖怪にダメージを与えたことをかえでに報告に行くと、再びハチヤドリが現われる。今度は、必ず退治してくれ！

村の妖怪を倒すと、村人から、とりで内に連れ去られたやよいの姿を見たという情報が入るはず。しかも、どこかにとりで内の井戸に通じる抜け穴があるというから、そこを通ってやよいを助け出そう。

ただし、抜け穴の場所を見つけても、穴は深くて暗いため、縄やたいまつが必要だぞ。

そこで、困ったときに助けてくれる仙人がいるという滝へ行ってみよう。だが、仙人は村人が言っていたとおり、修行中は気に入った人としか口をきいてくれない。なにかを見せようにも背中を向けているし……。ここはひとつ思い切ったことをするしかないな。

仙人と仲良くなれば、とりでの領主、大津の新たな情報を教えてくれるし、いい物もくれるぞ。

で、再び抜け穴へ入ろう。中はダンジョンになっているが、ここを通らない限り、とりで内には行けない。掲載したマップを片手に進めば簡単だよね。

そして最後の難関は、とりで内だ。内部は複雑な造りになっている。部屋はいくつもあって、ふすまの色は4色ある。ここは色に注目してほしいとだけ言っておこう。

ここまでくれば、ゲームも大詰めだから、ふすまの謎くらいは自分で解いてみてね。

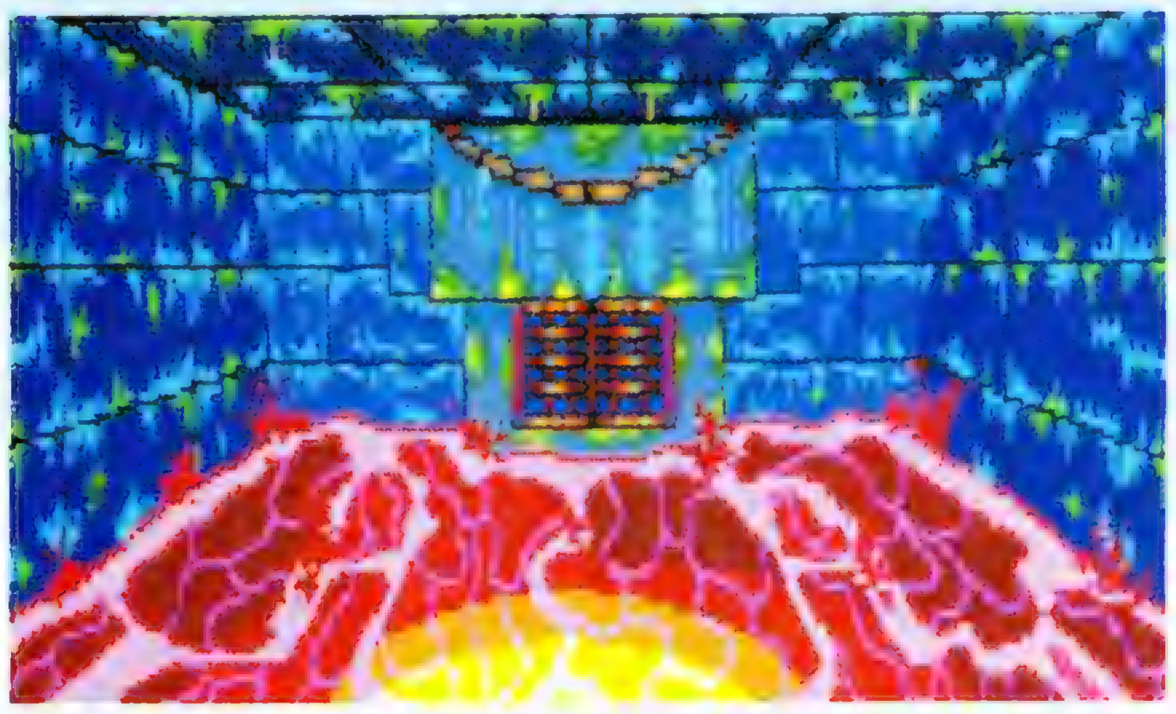
捕らわれの身となっているやよいを救い出し、ぜひとも48匹目の妖怪を倒してくれ！

抜け穴を見つけた！

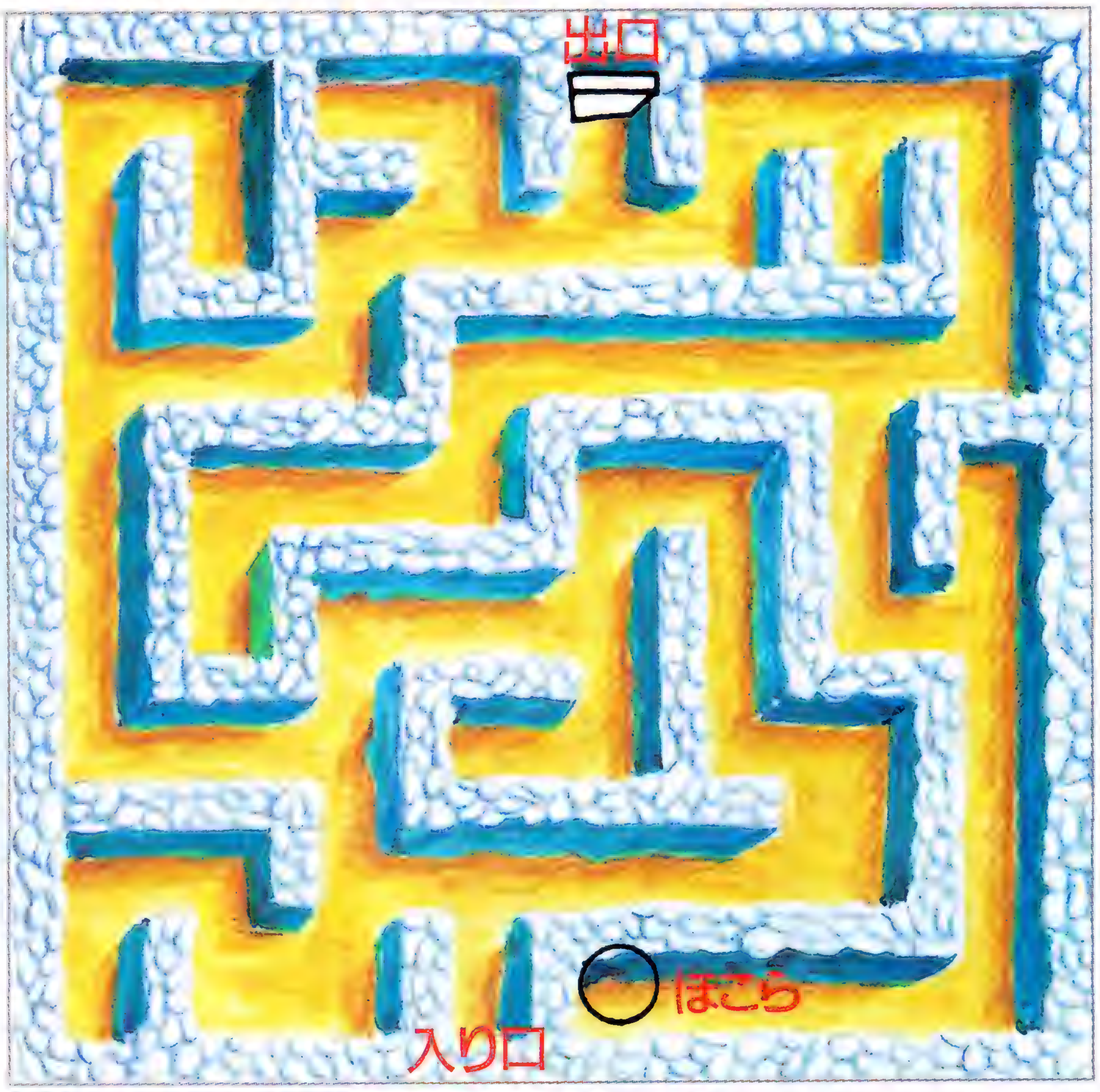


秘密の抜け穴に入ると、中は暗闇の迷路になっている。しかも、とりで内に通じる出口の扉には、鍵が掛かっていて閉ざされているので、鍵を見つけなければならないぞ。

抜け穴を歩いていると、ほこらが見つかるはずだ。そのほこらに鍵があるのだが、そこに立ちふさがる亡霊を倒さねば、鍵は手に入らないぞ。



⬆ほこらの下に澱む赤い水は、怨念の塊だ。



これが敵キャラだ!!

敵は全部で10種類。だが、ランダムに現われる敵は、弱点をつかめば、わりとラクに倒せるはずだ。それ以外の大物妖怪は、アイテムがなければ勝ち目がない場合が多い。なお、百鬼丸の戦闘方法もたくさんあるので、いろいろ使い分けてみてね。

⬇風の妖怪がボロ布に乗り移ったもの。風を使った攻撃を得意とし、眠らされてしまうこともある。目が弱点。

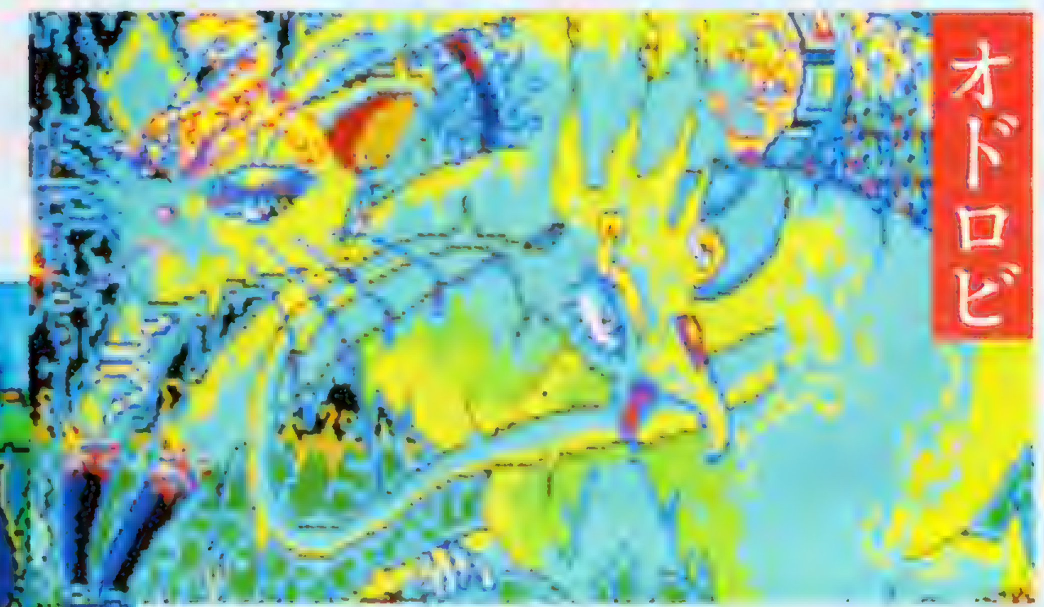




⬆地獄から蘇った憎の妖怪。釘を使った攻撃を得意とする。毒に侵されて徐々に体力を減らされることもある。

⬇沼にいる大物妖怪。巨大化した蛙の化け物で、体中にイボがある。沼の魚を食べ尽くしたため村人を襲うようになった。弱点のイボを狙え！





⬆緑の石像の中に、50年間封じ込められていた大物妖怪。かなり手ごわい妖怪で、あるアイテムがない限り、倒せないのだ。



⬆水晶玉が化けた妖怪。水晶玉によってパワーアップするので気をつけよう。ショックを与える電撃が得意。



⬅なかには、毒虫を使って攻撃してくる者もいる。鎧をつけていない部分を狙おう。でも、死ぬ前に逃げてしまう場合が多い。

➡前の領主に仕えていた侍の亡霊。生前から洞窟のほこらを守り続けている。普通に戦ったら、ぜったいに勝てない相手。

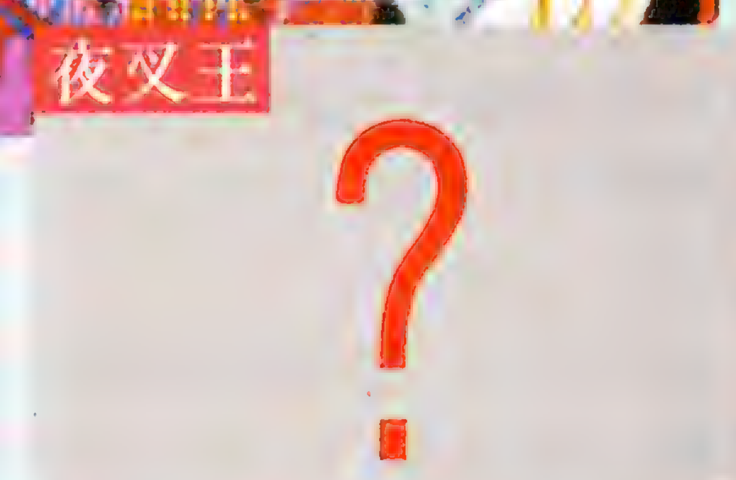




⬅大津に操られている役人。なかには身体を改造され、体内に鉄かたびらの入った役人もいて、手ごわいときもあるぞ。



⬅ヤドリバチに寄生された哀れな女妖怪。あるアイテムがないと、倒すのは難しいぞ。弱点を早く見つけることだ！



⬆百鬼丸の身体のパーツを奪った妖怪の総大将。人間の顔の皮を剥いでは能面にしているという恐るべき魔神。

戦闘方法はいろいろ巧みに使い分けよう

敵に出会ったら、まず戦ってみよう。カーソルで狙いを定めて、7種の攻撃コマンドからひとつを選ぶのだ。何度も攻撃しているうちに、敵の弱点や有効な攻撃法がわかってくるぞ。でも体力がなくなりかけたら、ムリせず逃げてね。

では7種類の戦闘方法の紹介だ。

剣　百鬼丸の育ての親、寿海からもらった名刀、備前長正による攻撃。岩もまっぷたつの切れ味！

仕込み刀　左手に仕込まれたかくし刀を使った攻撃。全体重をかけて斬りつけるので、硬い部分におすすめだよ。

はやぶさ斬り　剣と仕込み刀による二段攻撃。かわされることは少ないが、踏み込みが甘いため威力がいまいちになりがち。

回転いなずま斬り　どんなものでも斬ってしまうという百鬼丸の大技。破壊力は大きいが、はずしやすい。

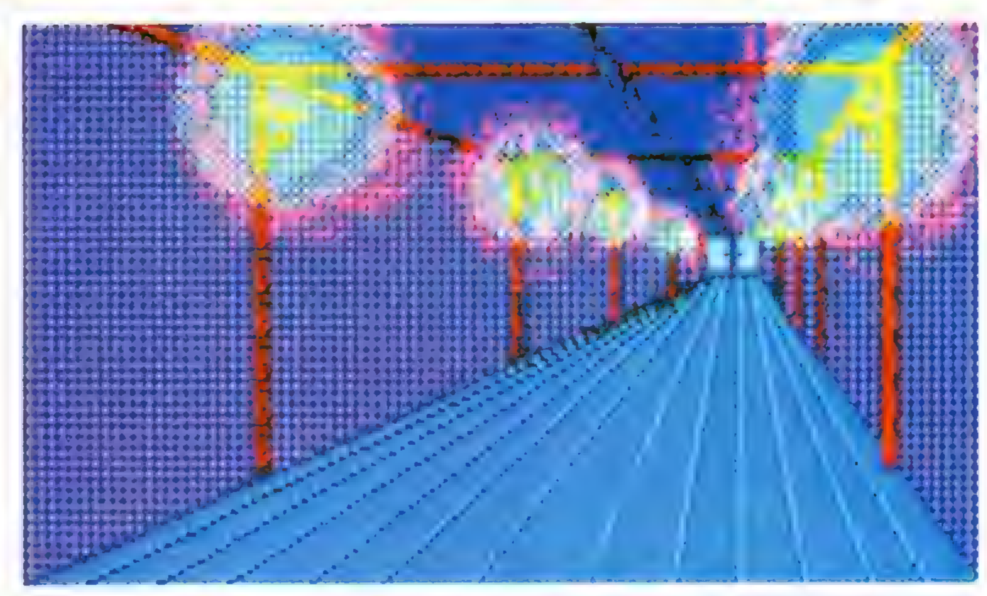
焼水　左脚に仕込まれた強い酸の液。敵にかなりのダメージを与えることができるが、1戦に1回。

耳爆弾　左耳が爆弾となっている。これも1戦につき1回だけしか使えないが、破壊力は大きい。

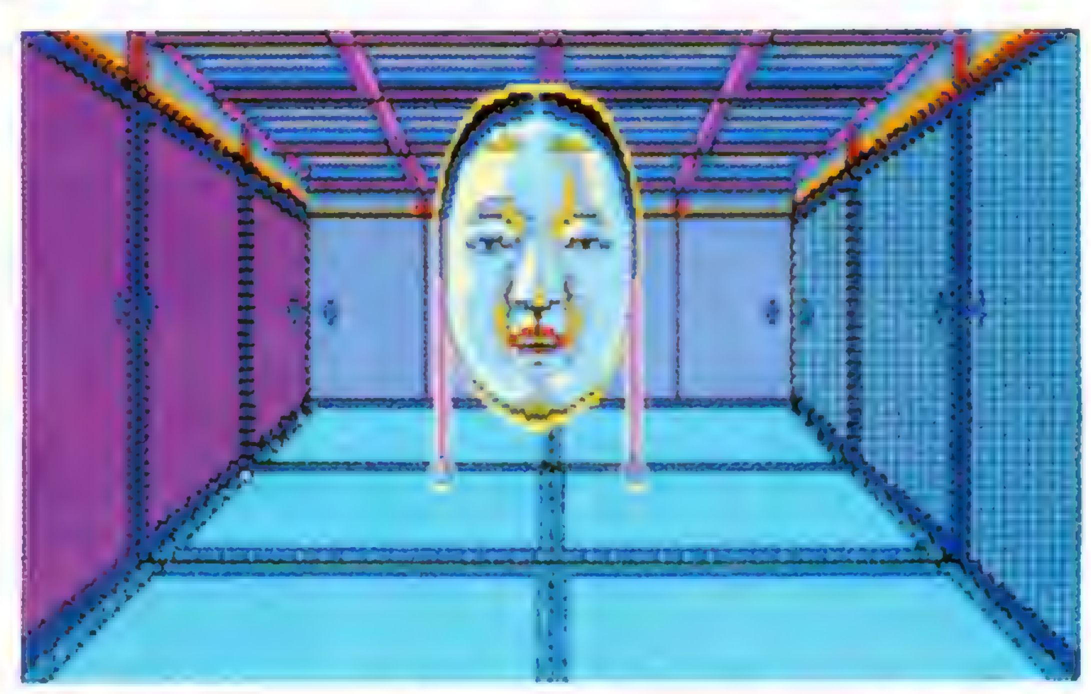
どろろの大声　ピンチになるとこのコマンドが増える。破壊力は大きいが、はずすこともある。

大詰めのとりで内へ

とりで内に入ると、まず長い廊下がある。「徹底的に歩くしかない」と言うどろろの助言に従って前進すると、ある部屋に入れるのだ。どこかの部屋に、捕らわれの身となったやよいがいるはずなのだが、部屋はいくつもあって不思議な迷路になっているため、そう簡単には見つけられないぞ。部屋を探し歩いていると、亡霊が出没する。亡霊の言葉とふすまの色の意味をよーく考えれば、迷わず進めるのだ。



⬆とりで内の廊下は長いが、迷わず前進しよう。



⬆「春と春……」、亡霊が呟く言葉には、深〜い意味が！



川に隔てられて行けなかったロデラーンの東の地には、もう行けるようになったかな。16世紀のロデラーンをひとまわりするころには、ゲームの次の舞台である12世紀に行けるようになっているはず。前回は16世紀を中心にお届けしたので、今回は12世紀のロデラーンをマップ入りで紹介しよう。12世紀には、妖獣の巣ともいうべき巨大な迷路があり、このマップは絶対に役立つこと間違いなしなのだ！

前回は、16世紀のロデラーンを中心に話を進めたので、今回はタイムマシンで12世紀に降り立ったところから話を始めよう。

タイムマシンが降り立ったところは、なんと迷路のド真ん中。右ページのマップを見てもらえばわかるけど、この迷路、ロデラーンの半分以上を占めていて、なかなか巨大。マップを見る限りでは、それほど複雑じゃないけれど、最短距離で行ったとしても、出口までがけっこう長い。

当然ながら、この迷路の中にも妖獣たちがうようよいて、3歩進めば敵に出会うといった感じ。迷路の中には薬屋もいないし、体力を回復させてくれる休息所もない。12世紀にくる前に、たっぷりと毒消しと体力回復薬を用意したほうがよさそうだぞ。

迷路に出現する妖獣は、ギラガラム、パラムーガ、モルガーの3種類。16世紀の妖獣よりはかなり強くなっているから、けっこう苦戦するんじゃないかな。戦闘中、敵の体力は表示されないけど、そうだな、だいたい16世紀のロデラーンの東のほうにいた妖獣たちの2倍くらい。そのほかの妖獣たちの体力データは、下のほうにあるので見てね。

迷路はできるだけ最短距離で抜けたいけど、1ヵ所だけ寄り道してほしいところがある。タイムマシンの南にいるおばあさんのところだ。彼女と話をすると、あるアイテムがもらえる。多少無理してでも行くべきだね。



⬆タイムマシンで12世紀に降り立ったところ。どうやら迷路の真ん中に着陸したようだ。どう行けばいいのかな。

迷路を抜けると、そこにはあまり広くないロデラーンの村がある。さらにその東のほうには、2つの洞窟があり、何やら怪しげなんだけど、そう簡単には中に入ることはできない。

村の中には建物らしい建物はほとんどなく、神殿とダンギルン城がでんと建っているだけ。お店もないが、城の入り口付近に薬屋がいる。1回で体力が全部回復する薬を売っているので買っておこう。

村を歩き回るうちに、村の人々の話から、ダンギルン城にいるジョルジュ王子に会えば何かわかるかもしれないという情報を得るが、城の中は迷路になっており、しかも妖獣は恐ろしく強い。中ではセーブもできないし、入る前には薬をたくさん持っていったほうが身のためだよ。

ここまでくると、ゲームもかなり大詰めになり、犯人の正体もわかってくる。果たしていったい犯人は誰なのか、このあと、いよいよ決戦だ!!

12世紀の妖獣たちのデータだぞ!

ゲッペルス
体力5000　攻撃力180



ダンギルン城にいる。城の中にいる妖獣を倒すには、スリープなどの魔法をかけながら攻撃しないとキツイぞ。

パラムーガ
体力1400　攻撃力 80



迷路の中にいる。色合がパステルカラーで、なんとなくかわいらしい感じだけど、意外に手強い相手なのだ。

インセクティーナ
体力1700　攻撃力110



ヌード姿のこの妖獣は、魔法がかかりやすい体質のようだ。スリープの魔法で、眠ったところを一気に攻撃しよう。

ビスター
体力4000　攻撃力175



ダンギルン城にいる。城の中にいる妖獣を倒すには、スリープなどの魔法をかけながら攻撃しないとキツイぞ。

モルガー
体力1100　攻撃力 90



こいつは迷路の中でよく会う妖獣だ。鼻のようなものが伸びていて、気持ち悪い。モモンガのお化けって感じだな。

ビーグラルド
体力 2100　攻撃力120



無事に迷路を抜け出し、村に行くと、この妖獣に頻繁に会うようになる。強そうだけど、こいつの弱点どこだろう。

ギラガラム
体力 700　攻撃力100



ガイコツのお化けみたい。12世紀の初めのころによく会う妖獣だ。それほど強くないから、苦労せずに倒せるよ。

■ジャンル/ロールプレイング
■メーカー/工画堂スタジオ
■対応機種/PC-8801SR
■価　格/7800円
■発 売 日/発売中

12世紀のロデラーンを公開しよう!

見てのとおり、ロデラーンの大半は迷路となっている。12世紀にきたら、まずこの迷路から抜け出すのが課題なのだ。でも、このマップがあれば大丈夫。最短距離で抜け出そう!



①おばば

ここで薬草を採っているおばばだ。とてもいい人なので、いろいろと話しかけてみよう。必ずキミの役に立つはずだよ。



②薬　屋



12世紀の薬屋は、飲めばいっぺんに回復する薬を売っている。16世紀には売っていないので、買えるだけ買っておきたい。

③魔法使い

この魔法使いはとてもエライらしく、なかなか魔法を教えてくれないのだ。そんなにけちらなくてもいいじゃない。教えてよ。



④ジプシー



近づくと、人なつっこい笑顔を向けてくれる。ぜひ彼らに話しかけてみよう。情報収集はできるだけしといたほうがいいのだ。

⑤神父様

神殿に入ると、やさしそうな神父様が現われお祈りをしてくれる。神父様には一度だけでなく、何度も会おう。そのうち……。



プロヴィデンス



⬆プリフィミア城だ。ここからゲームは始まる。右側にあるのは町で、入ると生命力がいっぺんに回復する。町はひとつの国に何ヵ所かあるよ。

『プロヴィデンス』は、ファディアル国を滅ぼした魔女を倒すのが目的のアクションRPG。主人公は正義感に燃えて魔女退治に出かけるが、武器もなんにも持っていない。途中でアイテムの剣や防具を見つけなければいけないのだ。経験値がないこのゲームでは、アイテムだけが頼りとなる。キミは魔女のところまでたどりつけるかな。

『プロヴィデンス』は、あるひとつの島が舞台のアクションロールプレイング。島は三日月形をしており、プリフィミア、ジュアネリア、ヨファネス、ファディアルの４つの国で構成されている。ゲームのスタート地はプリフィミア国、一番南にある国だ。

プリフィミア国については、1、2合併号の徹底解剖で紹介しているので、そちらを見てもらうことにして、今回はその次の国のジュアネリア国について話を進めることにしよう。

ジュアネリア国は、プリフィミア国を北上したところにある、気候の温暖な国。真ん中に大きな森があり、その東に城や町がかたまっている。この国にあるダンジョンは２つ。岩に囲まれたところにある洞窟と、砂漠の中にある宇宙船の中だ。

岩に囲まれたところは、一見どこからも行けないようだが、よーく見ると、岩の谷間のようなものがあり、そこから行けるようになっているぞ。

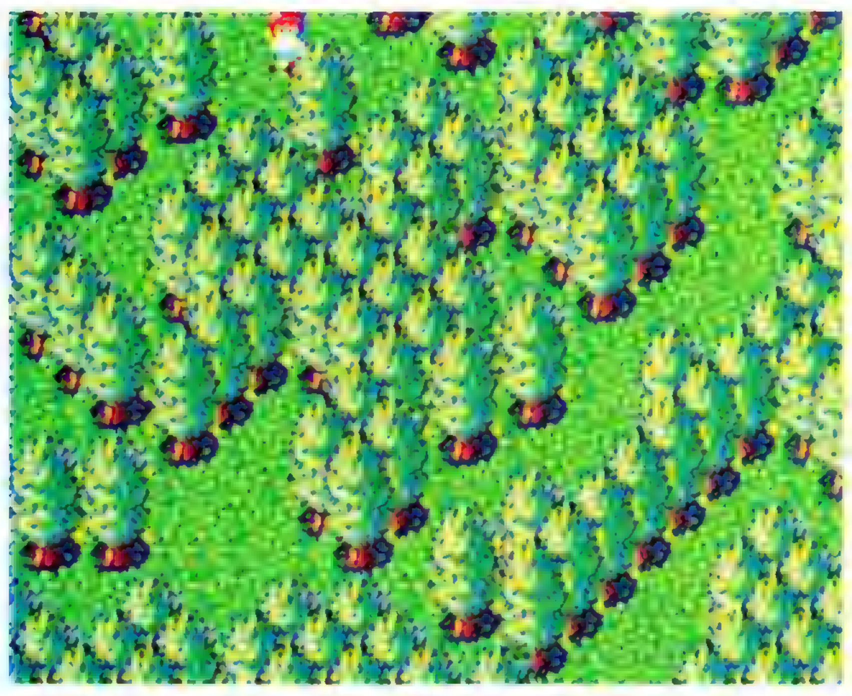
砂漠のダンジョンへは、森を突っ切ってくと一番早いけど、イジワルなことに、森の中は簡単なものだけど迷路になっている。近くに生命力を回復してくれる町もないし、森の中をウロウロするよりは、グルーッと森の北側をまわって行ったほうがいい。

ダンジョンの中は、それほど複雑じゃないので、まず迷子になることはない。ダンジョンの奥のほうには宝箱があり、その中にアイテムが入っている。このゲームは、いわゆる経験値というものがなく、アイテムを取っていくことにより主人公が強くなっていく。敵を倒すのに必要な武具類も、すべて自分で探し出すのだ。アイテム探しは死活問題ってわけ。

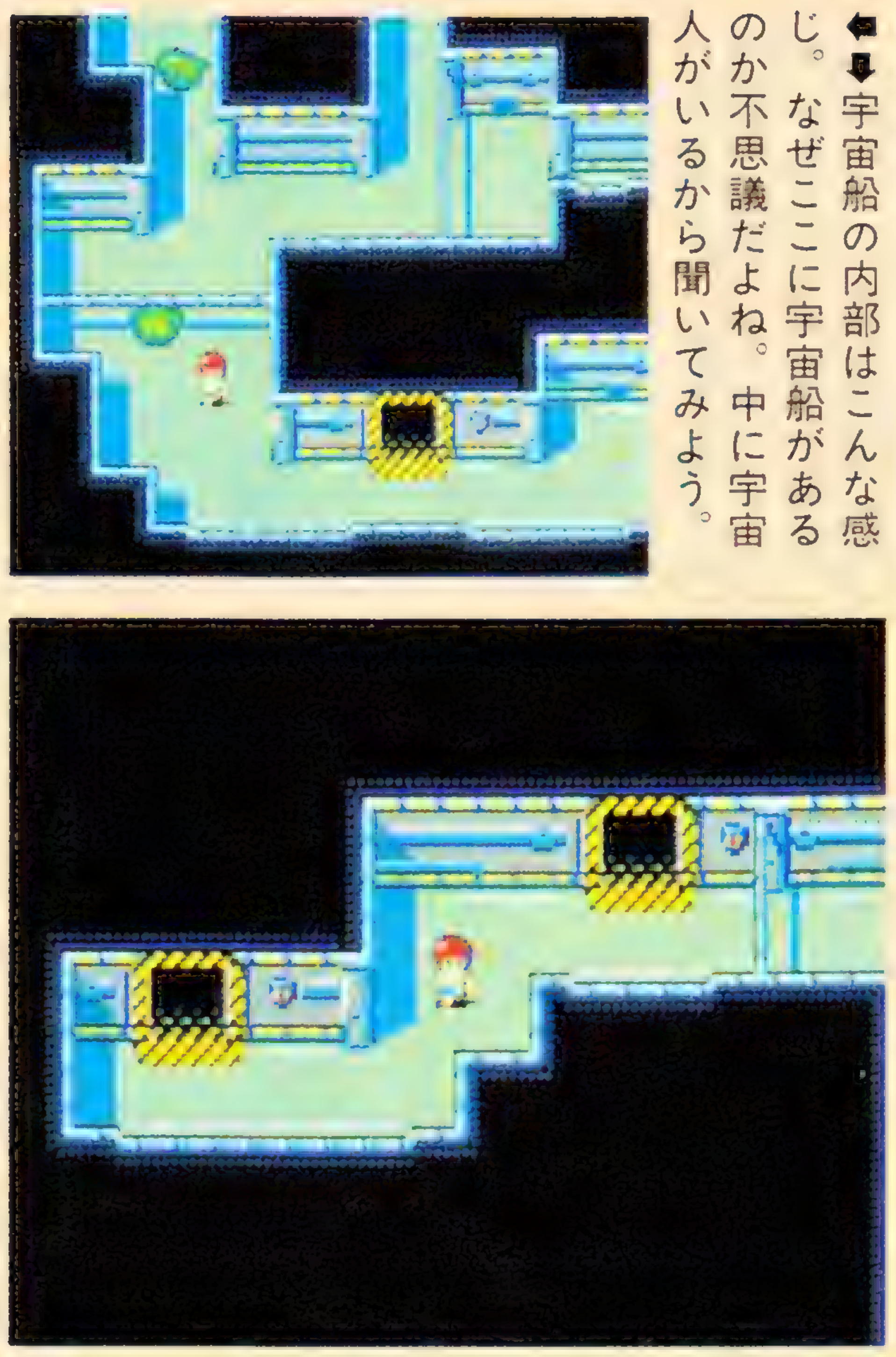
ジュアネリア国で手に入るアイテムは２つ。シールドと鍵だ。剣はプリフィミア国で手に入るので、もしまだ持っていない人は、面倒でももう一度プリフィミア国に戻って、剣を探してこよう。

アイテムのありかは、会話から情報を得ることが多い。人は、近くに行かないと画面上に現われないので、奥まったところがあったら行ってみよう。誰かいるかもよ。

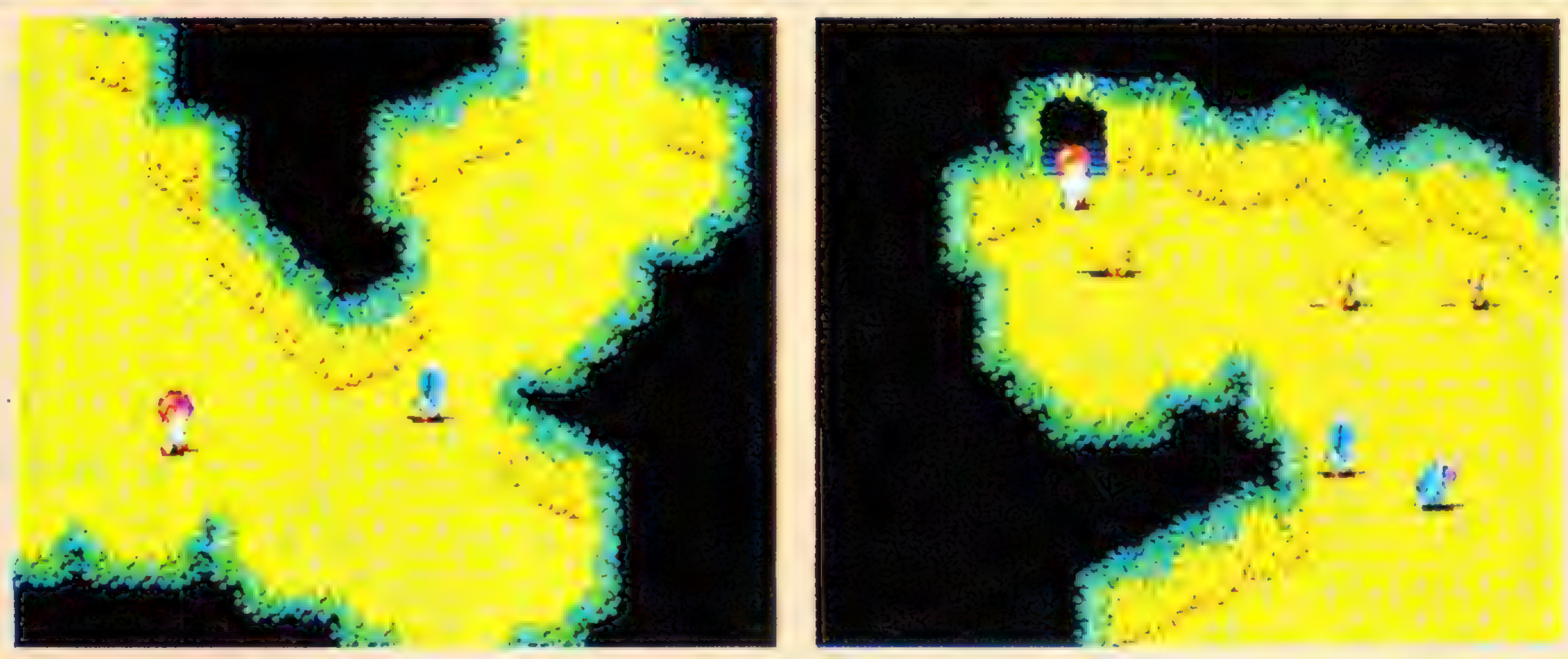
２つのアイテムを探し出し、ジュアネリア国をぐるっとひとまわりした



⬆通れるかなと思っても、木と木の間隔が狭くて通れないのだ。悔しいなぁ〜。



⬆⬇宇宙船の内部はこんな感じ。なぜここに宇宙船があるのか不思議だよね。中に宇宙人がいるから聞いてみよう。



⬅洞窟の中に足を踏み入れると、こういう画面になる。うっかり袋小路に入ると、モンスターたちに囲まれてやられてしまう。気をつけてね。



■ジャンル/アクションロールプレイング ■対応機種/PC-8801SR
■メーカー/システムサコム ■価　格/7800円 ■発売日/3月20日発売予定

ら、次の国に行こうか。次の国はヨファネス国。シロクマがかけまわる雪国だ。あとの国に行くにしたがってモンスターも強くなるから、アイテムを全部取っていないと、だんだんキツクなっていくぞ。とにかくガンバレ！



⬆ジュアネリア城に行ってみたが、王様には会えなかった。残念だなぁ。

次の国は、雪の降り積もるヨファネス国だ



⬅⬇景色は今までとぐっと変わって雪景色。シロクマがちょこまかちょこまか走る姿がかわいいのだ。ヨファネス国を無事制覇したら、次はいよいよファディアル国で魔女と決戦だ。



ジュアネリア国の全マップ公開だ!!



⬅パスがあれば、港から船に乗ってほかの国に行けるのだ。

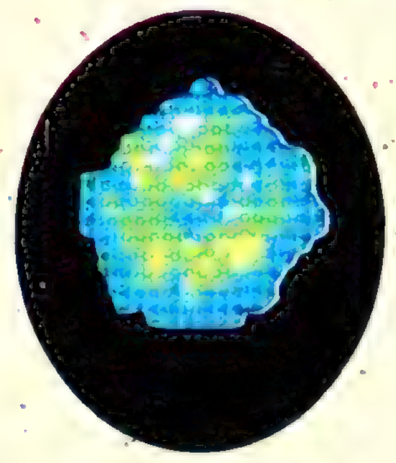
ジュアネリア国のモンスターたちだ

オーク



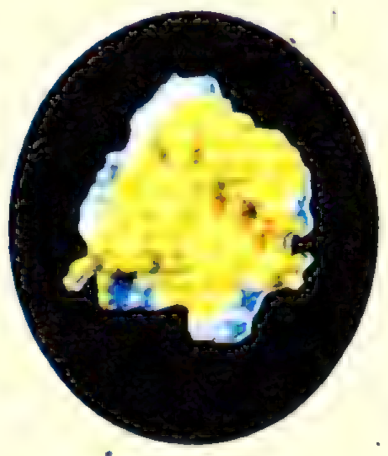
平地にいるモンスター。こいつは矢を飛ばしてくるので注意が必要だ。

スライム



動きが遅いので、無理に戦わず、逃げたほうが得策というもの。

サンドマン



砂漠をうろつくモンスターだ。しつこくつきまとってくるやなやつ。

カマキリ



平地に現われる。保護色になっているので、緑の平地では注意！

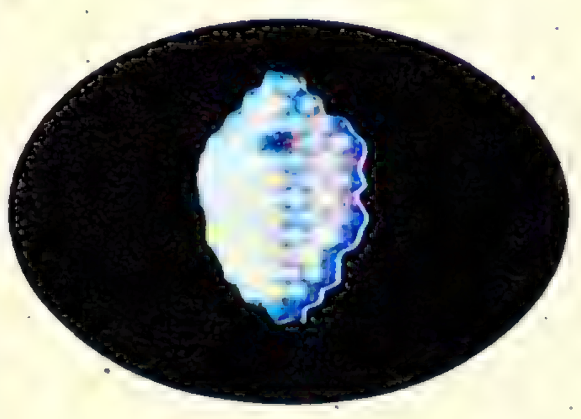
サソリ



サソリといえば、砂漠。そう、クラーヌ砂漠に現われるモンスターだ。

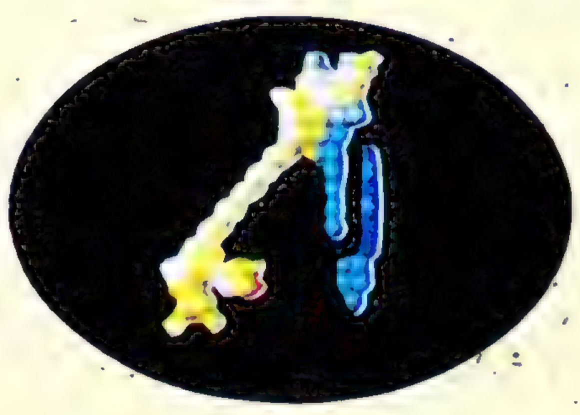
アイテムは絶対取ろう

ライフシールド



敵の攻撃から守ってくれるシールドは、ぜひほしい。

火の間の鍵



どこの鍵かは内緒だけど、ないと困ってしまうよ。

ハイテクちょんまげ男 in USA

アメリカンソフト平成元年

毎年お正月になると、お雑煮を食べなくては頭がキリキリと痛むように、アメリカに行かなくては気がすまない。そんなログインにいつからか、なってしまった。



しかし、いつもと同じアメリカ取材ではつまらないので、今回はハイテクちょんまげ男というレプリカントを連れていくことにしたぞ。たぶんかっこいいだろう。

さあ、出発だったりして

こんちゃー、わたしがレプリカントのハイテクちょんまげ男です。日本といえば、フジヤマ、ゲイシャガール、スモーレスラー、ハラキリ、チョンマゲという安易な発想で開発されたんです。

んで、どのへんがハイテクかっていうと、わたしのちょんまげには、超小型のビデオカメラが埋め込まれているんですね。これで、アメリカ人の作っている超新作画期的まだ秘密ソフトを盗み撮りしようってコンタンです。

ふつうに、そのソフトのビデオを撮らせてください、と言ってもなかなか撮らせてくれないだろうけどね、このちょんまげビデオなら大丈夫。日本人がちょんまげ姿で歩いてたって、だれも不思議に思わないはずだからね。グッドアイデアでしょ。

わたしたちが最初に訪れたのは、ラスベガス。毎年、1月にここでコンシューマー・エレクトロニクス・ショー(CES)という、まあ家電の見本市みたいなものが行なわれているんだな。

このショーにはソフトハウスも、たくさんブースを出している。全米のおもちゃ業界の人も集まるので、これがニューソフト発表のいい機会と妙に気合の入っているところも多い。だもんで、ここからスタートしたわけ。



☗ここがCESの会場だあ。ちょんまげがちょっとムレルけど、元気でいってみよー？

ハイテクちょんまげ兵器徹底解剖
ちょんまげのここがすごかったりして



☗これがハイテクちょんまげだ。カメラはパナソニックのAVギアのものを使っている。カメラ部はワンタッチでちょんまげと切り離すことができたりして。



☗かっこいいハイテクちょんまげの心臓部。はっきりいってパナソニックのAVギアそのものだ。小さいわりにクリアーな映像で余は満足じゃったりして。



☗CESに出陣する前にホテルで試し撮り。これがトム・ランドルフとかいうやつだ。



☗CESの会場のニンテンドーのブース。人がうじゃうじゃいて、活気があったな。



⬇CINEMAWAREの社長と記念撮影。英語でなんか言ってたので、適当にうなずいといた。

CINEMAWARE

んで、CESの会場をぐるりと見回すと、目立つのはニンテンドーのブースばかりなり、なのだった。どこに行ってもファミコンの話ばかり。もういやーんなのだ。



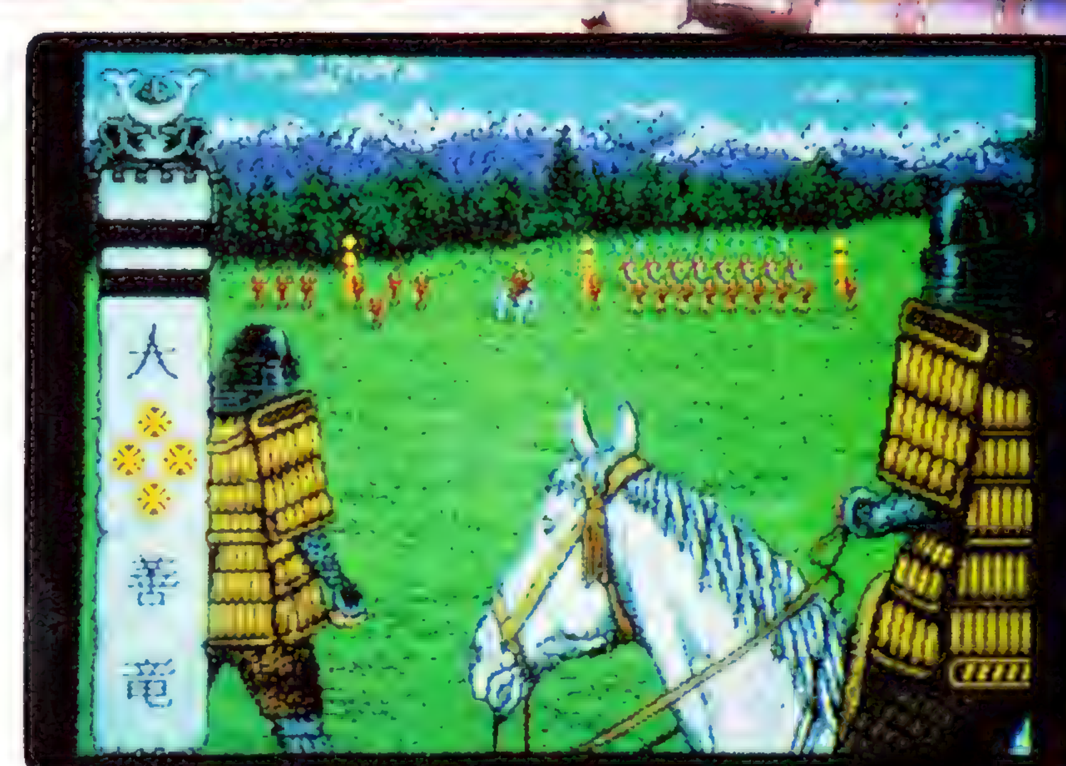


⬆英字もなんとなく東洋風になっている。



⬅とても動きだすとは思えないグラフィック。絵がうまい。





つーわけで、CESの会場でおもしろそうなソフトハウスのあたりをつけたわれわれは、ゆっくり話を聞くために、各ソフトハウスを訪れることにした。

まず、最初はすっかり日本でも有名なCINEMAWARE社。アメリカのショーでは、気合の入っているメーカーは、会場近くのホテルの部屋をとり、ゆっくり商品の説明ができるようにしている。CINEMAWARE社もラスベガス有数の高級ホテルで説明してくれたのだった。

発売されたばかりなのが、CINEMAWARE社初のスポーツもの、〝TV SPORTS〞というアメリカンフットボールのテレビ中継の雰囲気がよくでている異色のソフトだ。

そろそろ完成予定なのが、〝LORDS OF THE RISING SUN〞だ。舞台は日本、源氏と平氏の戦いをなかなかよく描いているし、ミカドの娘のセミヌードがでてきたりして、そのへんの外人的な過激さも楽しめそう。

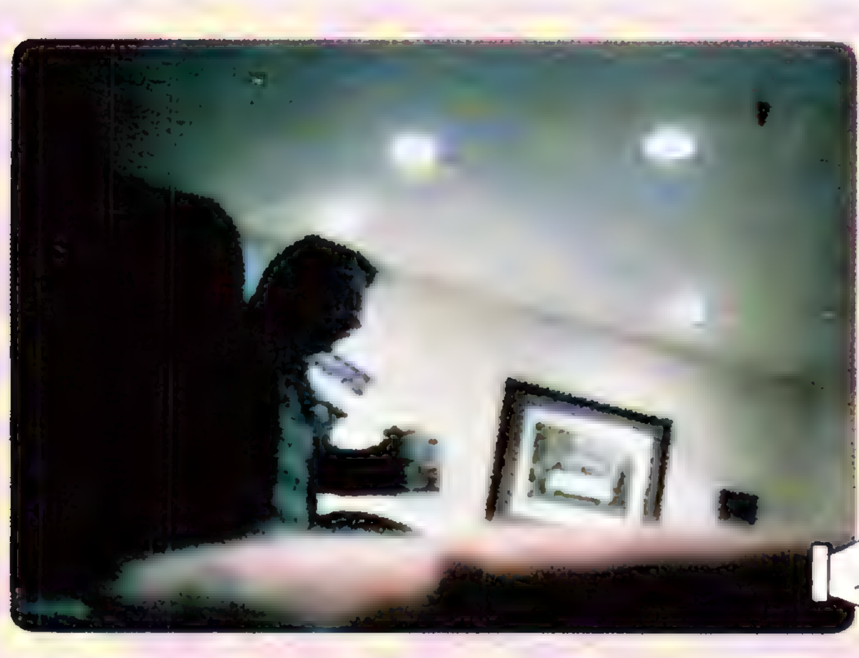
あと、〝DEFENDER OF THE CROWN〞のCD ROM版も、がりがり製作中なのだった。



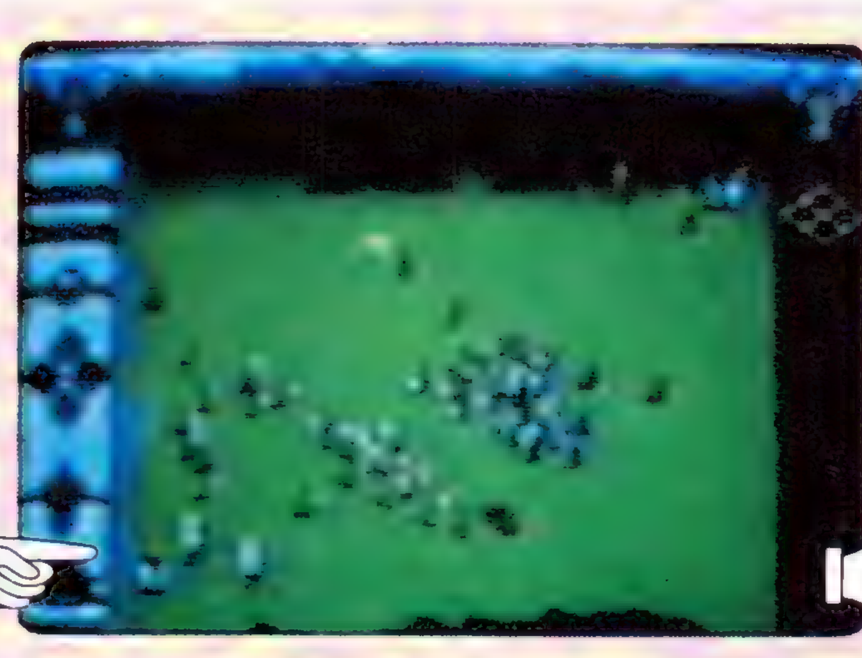
⬆〝TV SPORTS〞のタイトル画面だ。テレビっぽいね。



⬆日本では野球ソフトにこーゆーの多いね。



⬆こーゆーキレーなホテルの部屋を借りとったわけだ。高そうでしょ、ねえ？



⬆〝LORDS OF THE RISING SUN〞の一場面。クロサワを意識してるとか言ってたな。



⬆これもLORDS～のマップ。これはわりとマジメに作ってあるかんじですね。



⬆これがミカドの娘のセミヌードだな。ガイジンは大胆なものを作りよるわい。

RAINBIRD

今回取材したソフトハウスの中で、一番元気だったのがここだ。現在、日本への進出準備中というウワサも耳にする。日本のソフトハウスも、のんびりしてられんのう。



☗元気が人間のふりして歩いているようなシンシア。一度会ったら忘れられない。



☗不健康なほど健康的なアメリカの太陽。

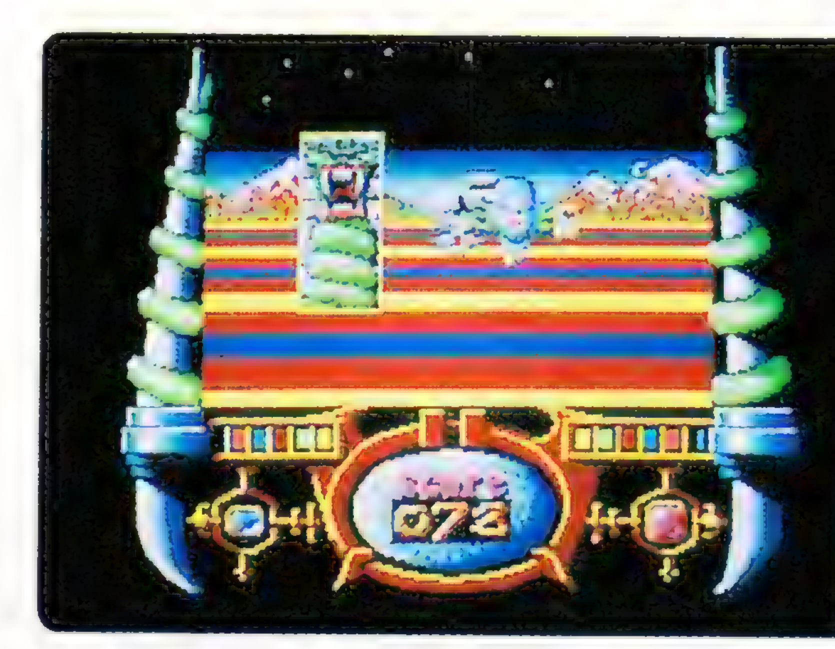
SAVAGE



☗このソフトも自信作みたいね。アクションだ。



☗音楽がものすごく派手。サンプリングの嵐なのだ。



☗やっぱりヘンな敵が出てくる。

ログインは、けっこう世界のコンピュータゲーム事情に精通していると自負していたのだ。それで、なんとなくヨーロッパのソフトなんかよおお、というかんじでアメリカ以外のソフトハウスをなめてかかっていたのである。実際、あんましかっこいいソフトは見あたらなかったし。

それが、数年前イギリスから送られてきた〝ELITE〟というソフトを見て、びっくりして感動して反省したのだった。イギリスもあなどれないじゃーんホエホエ、と深く内省した。

この〝ログイン反省の乱〟の原因になったELITEを作ったのが、何を隠そうRAINBIRD社なのだす。うんにゃ、そのときの記事ではFIRE-BIRDという名前になっていたけどさ、FIRE-BIRDとRAINBIRDは同じ会社なんだわ。アメリカで売るときは、RAIN-BIRDを名乗ってるんだっけな。

とにかく、ワールドワイドな展開をしているソフトハウスで、イギリスでは質量ともにナンバー1だ。聞くところによると、1ヵ月に50本のソフトをリリースしているらしい。その中から、爆発的に売れたものだけを選んで、アメリカで発売してるんだから、ヒットしないわけがない。しかも、アメリカ向けに、アレンジまでしているんだからね。

ここの今年のラインナップの中で、特にすごいのが〝WEIRD DREAMS〟だ。パンクを生んだ国イギリスで作られたソフトらしく、本当

SENTRY



☗こんな世界をSENTRYはうろつくのだ。



☗こういう3Dのソフトがここは大得意みたいね。



☗丁寧にソフトを解説してくれた人。名前は確かガイジン風だったが覚えてない。



☗〝SENTRY〟のオープニング。難易度のレベルが10000まであるらしいんだな。



☗これがロボット。何の音もたてずに立っているのが、かえってこわい。



☗元気の容量が大きいシンシアも、ゲームを見るときは、多少静かになる。多少。

WEIRD DREAMS

アメリカンソフト平成元年







⬅巨大な蜂に刺されて頭が爆発。江川達也風のタッチね。

⬆ほら七面鳥が……。いいよなあ、よくわかんないけど。

にイカレていてすばらしい。

ゲームの形式としては、横スクロールのアクションゲームなんだけど、設定と出てくるモンスターが、すごくへんなのだ。たとえば羽をむしられ首もない七面鳥や、自分とおなじくらいの大きさの蜂が襲ってくる。そのとき主人公に武器としてあたえられるのは、なんと魚だ。魚の尻尾を掴んで、剣のようにして戦えというのである。

そこから抜け出したかと思うと、今度はピアノの上を走らされたり、綿菓子作り機の中に放りこまれたりするのだ。まったく意味がない、くだらない世界なんだけど、グラフィックには味があるし、演出は凝りまくっているし、かなりの完成度の高いソフトになりそうだ。発売は夏ごろになりそうだね。

これ以外のソフトでは、広報担当者に「暗ーい気持ちになるから、あんまりやりたくないんだよね」と言わしめた〝SENTRY〞が不気味。

本当は戦略的な楽しいパズルゲームなんだけど、誰もいない惑星という、あまりにさみしい舞台設定のため暗い。あと〝SAVAGE〞もワイルドでいいぞ。



⬆広報のにいさんだったような気がする。



⬆引っ越し前だとはいえ、驚異の汚なさの開発室。万国共通の光景。



➡シンシアにさそわれて記念撮影。ほんとにパワーがあるんだこの人。



⬆これが〝WEIRD DREAMS〞の綿菓子製造機のシーンだ。どうしてこんなこと……。



⬆こういうシーンはロンドンに住むグラフィックデザイナーが考えたらしい。



⬆シンシアはリバプールの若者はほとんどがプログラマーだと言うんだよね。



⬆そんなにプログラマーがいるなら、ひとりくれ、と言いたい。ほんと、まじで。

MEDIAGENIC

アメリカの要チェックのソフトハウスがいくつも集まってできたMEDIAGENICは、当然要チェックのかたまりなのだ。この名前を心に彫刻刀で刻み込んでおくよーに。



➡ニンテンドーブースで燃料が切れ、動かなくなったちょんまげ男。

⬇今年は毒々しいゲームがたくさん出そう。

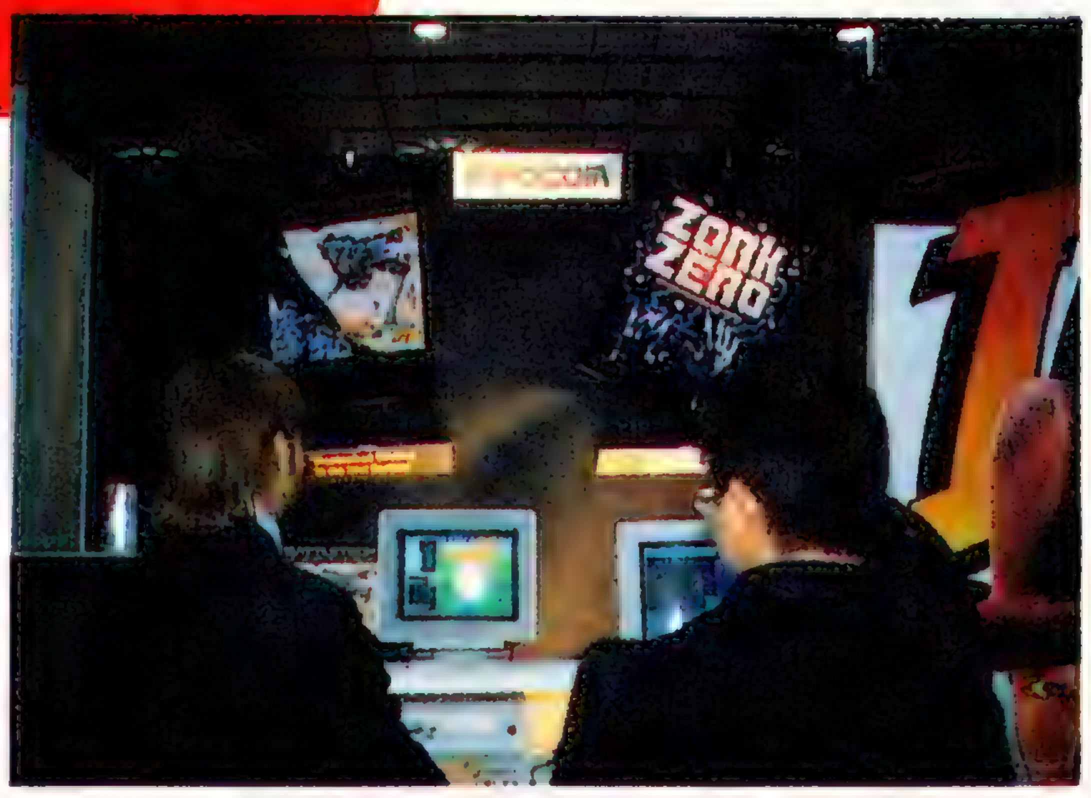
MEDIAGENICという会社について、今までログインで説明したことがあったっけか？　うーん、思いだせない。この会社は、全米の実力派ソフトハウスがいくつか集まって作ったもの。その中にはACTIVISIONとかINTERPLAYなんていう、日本でもおなじみの会社が、いくつも入っているのだ。

実は、前のページで紹介しているRAINBIRDも、ここんちの一員だ。

面白そうな新作ソフトは、それこそ山のようにあったけど、ここでは〝MANHOLE〟というちょっとかわったゲームを紹介しよう。いや、ゲームじゃないな。

このソフトは、一応アドベンチャーゲームのような形をしている。画面には景色や人物のグラフィックが表示され、その画面のどこかをマウスでクリックすると、そこへ移動できるのだ。

ただその移動には、まったく目的がなく、目の前にあらわれる光景はナンセンスなものばかり。コンピュータ版の不思議の国のアリスなのである。一度入ったら、帰りたくない秘密の花園。

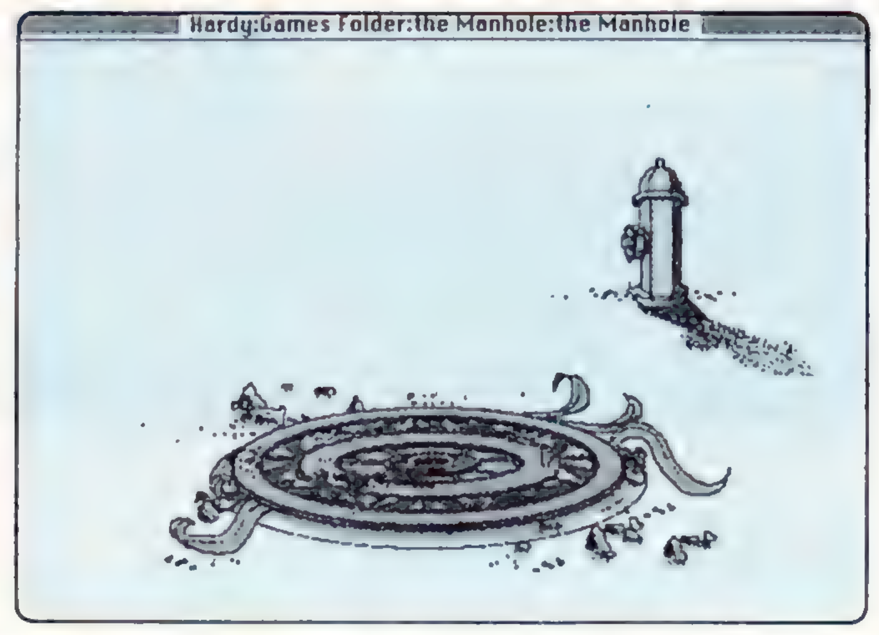


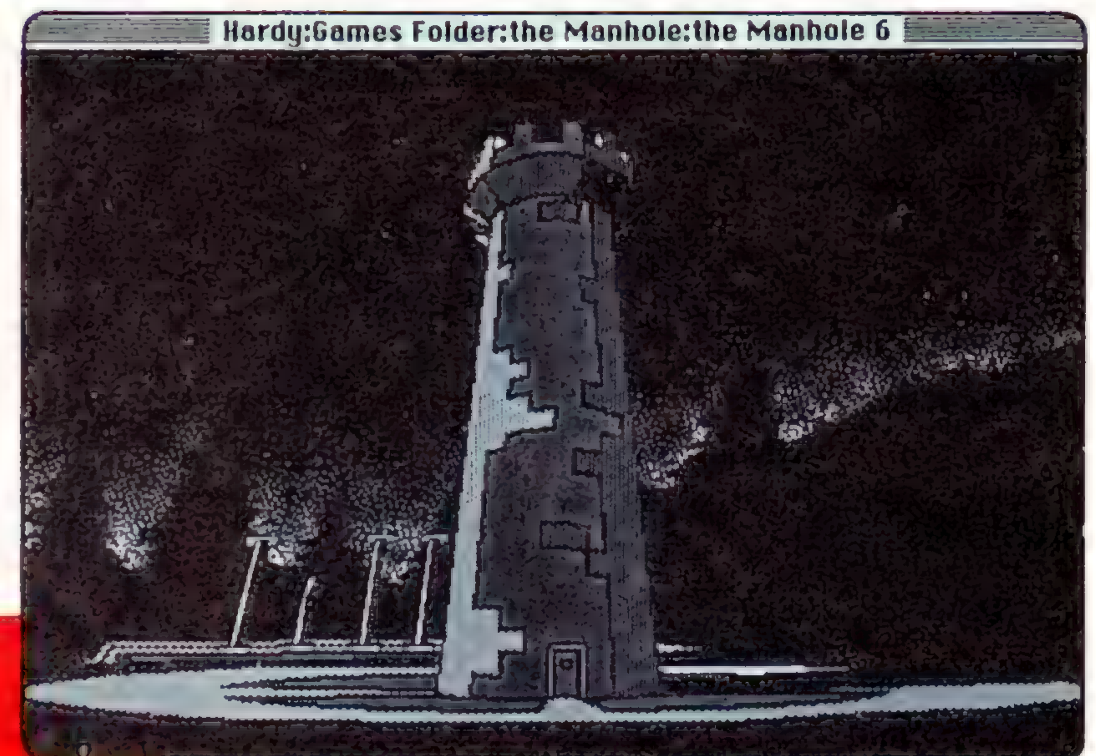


⬅そういえば、INFOCOM社もここの一員なんだっけか。



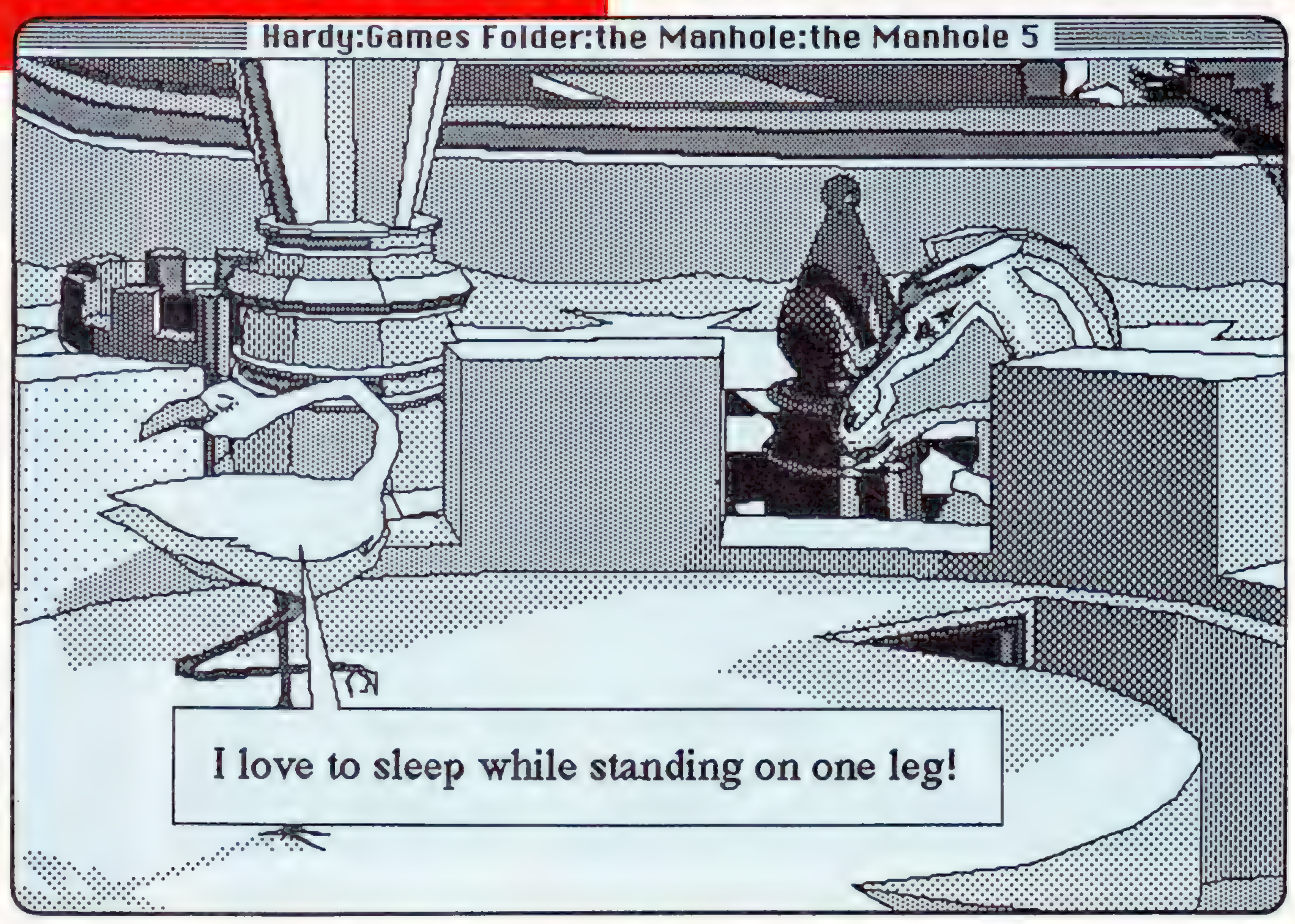
⬆ACTIVISION社は元気がなかったみたいだ。

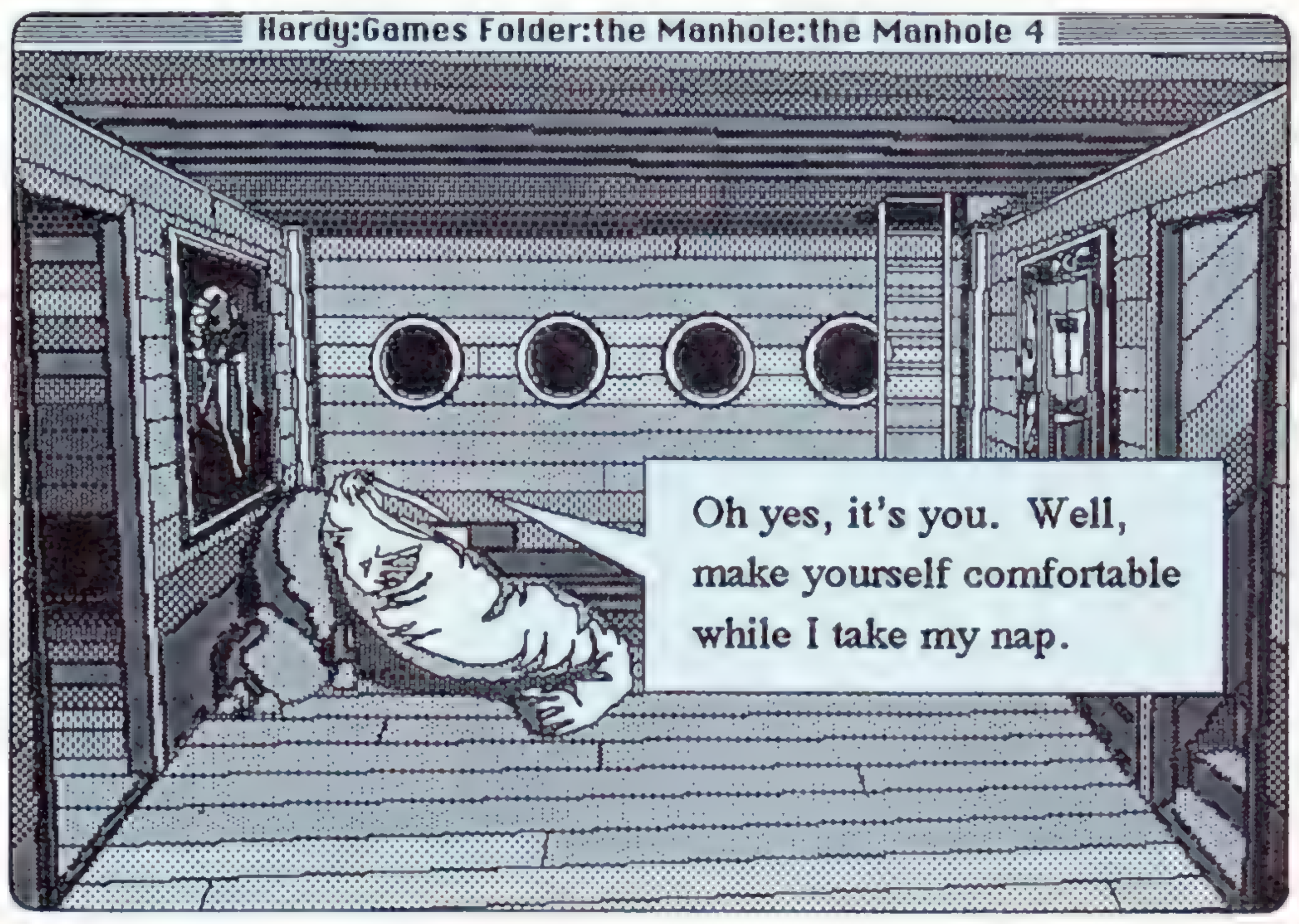




このソフトは、画面上のどのポイントをクリックしても、必ずどこかに場面が変わるのが気持ちいい。もうすぐ完成のCD-ROM版ではグラフィックが増えて、さらにこの世界で迷子になることができるぞ。

Manhole







⬆MEDIAGENICには、CESで取材しただけ。だから、ここでは我々の仕事ぶりを見よ。



⬆アメリカの食べ物が体に合う、という大和魂のない体質の河野副編集チョ。



⬆この人はファミ通というログインの兄弟誌の人で、たぶん馬鹿の人だと思う。



⬆むかし、つげ義春なんかを読んでいたというヘンな外人、トム・ランドルフ。



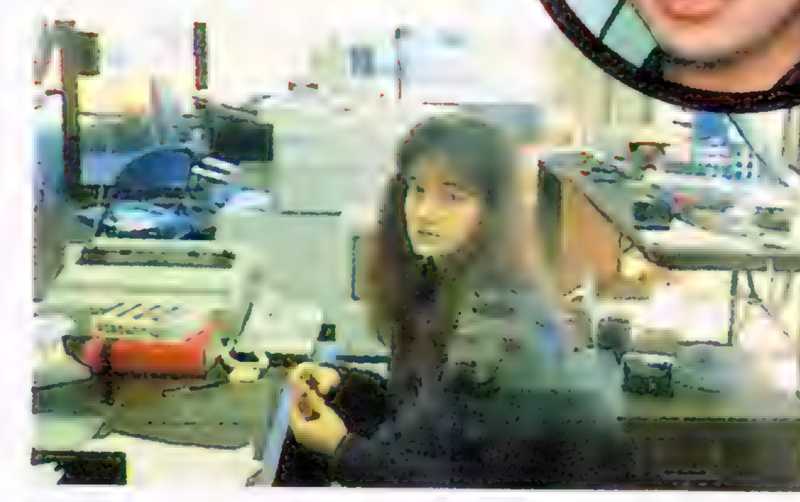
KYODAI

日本産のコンピュータソフトをアメリカのマシンに移植するためにうまれたKYODAIが、ついにその姿をあらわしたのだ。さて、そのラインナップ、進み具合は？

KYODAIという会社は、日本のソフトハウス11社とブロダーバンドの出資によって、去年の２月に設立されたばっかりの会社なのだ。だからまだ発売された作品はないんだけど、移植はちゃくちゃくと進んでいたぞ。

まず、第一弾として初夏に発売を予定されているソフトが３本。『ハイドライド』『サイキックウォー』『イース』という、カレーなラインナップなのだ。おなじみのあのソフトがIBMとかコモドール64で動くとは、なーんか嬉しいじゃないのっ！

RPGならRPGというひとつのスタイルを発見すると、マシンの限界までゴリゴリテクニックをみがく日本。アイデア豊富なアメリカ。KYODAIの登場で、両国の長所を持つソフトが増えそうだ。



⬆マーケティングマネジャーの女のコ。



⬆トムの野球チーム仲間というKYODAIの人だな。



⬆IBM版のハイドライド。なんか日本のゲームみたいね。

⬇とりあえず、へんな顔をしてみた。



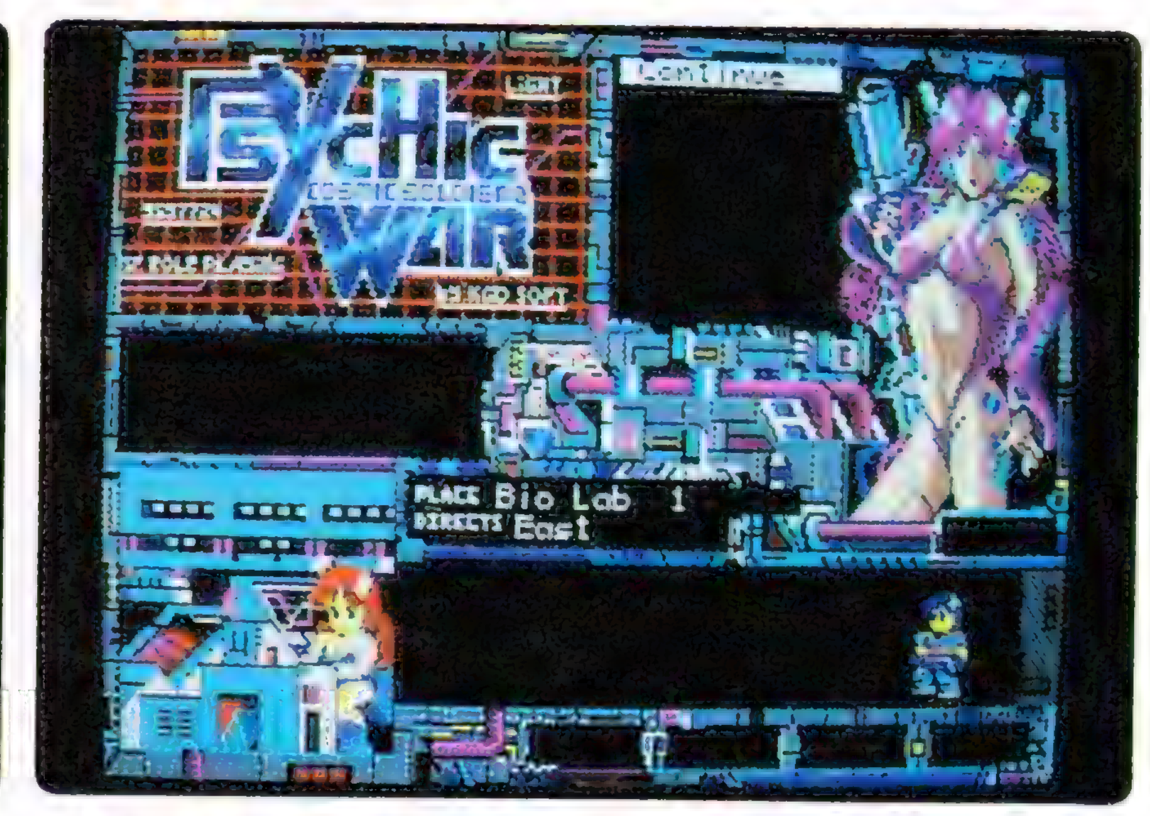
⬇社長のツムラ氏。ホワイトタイガーは飼っていない。



⬆KYODAIには、これらの会社が出資してるのだ。



⬆これもIBM版でイース。意外とスムーズなスクロール。



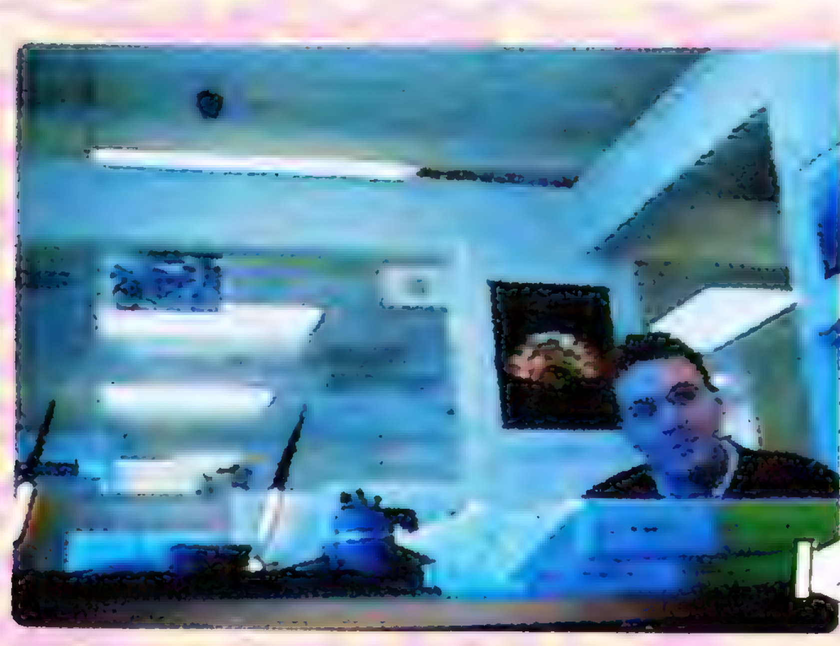
⬆そーするってえと、これがサイキックウォーだな。







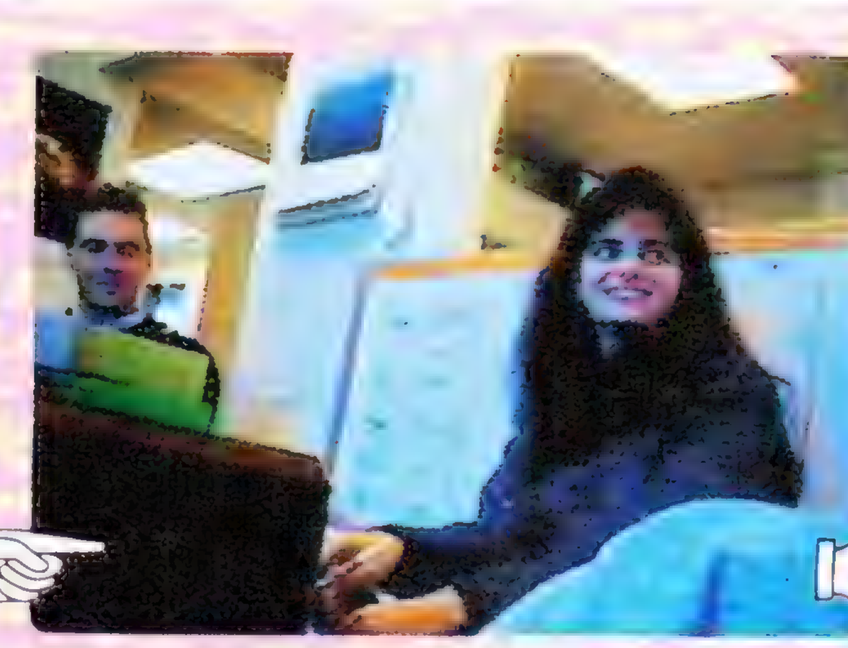




⬆開発の若者。日本ファルコムのゲームが好きだという。



⬆これがマーケティングマネジャーのグレア・メンデルちゃんだ。かわいいよな。



⬆これもマーケティングマネジャーのグレア・メンデルちゃんだ。あー、ねー。



⬆これはマーケティングマネジャーのグレア・メンデルちゃんか？　ああそうか。

BRODERBUND

ちらっとはウワサになっていた。BRODERBUNDが、ジョイスティックに代わるすごいものを作ったって。それが、前号のNEWSFILEで紹介したU FORCEだ。



⬇はっきりいって、これがU FORCEです。

まずU FORCEについてなにも知らない人たちにひとこと説明を。えー、この入力装置は、カラクリどうなっているのか知りませんが、手を触れずにゲーム操作ができるものなんですね。

ラップトップのような"く"の字形にセットしたU FORCEの前に座って、手や体を使って目の前の空間をズバッと斬る！　そうすると、なぜかコンピュータの中のキャラクターも、自分の動きに合わせて動きまくるのだ。

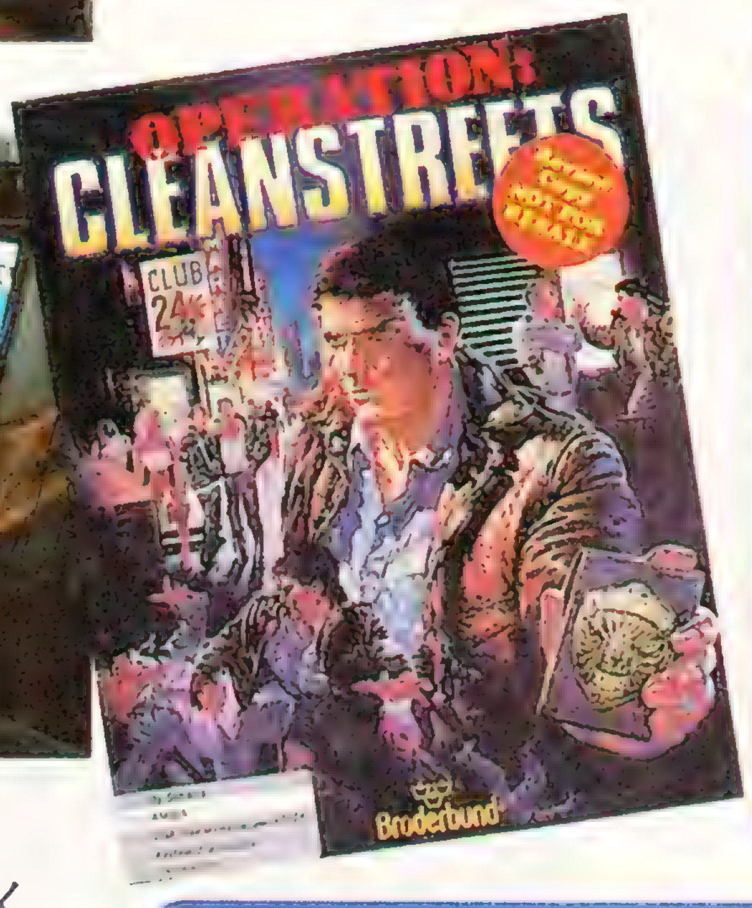
つーわけで、ファミコン用ではあるが、日本人ではじめて、ちょんまげ男はやらせてもらった。『トップガン』なら操縦桿を握るように、『パンチアウト』ならボクサーのように動かすので、すごく感情移入がしやすかったのだ。

ただちょっと残念なのが、今発売されているソフトじゃあ、U FORCEの本当の実力がわからないこと。たとえば『トップガン』をするとき、せっかくパイロット気分で微妙な操縦桿さばきをしても、ソフトがその微妙さをわかってくれないんだよね。

今までのファミコン用ジョイス

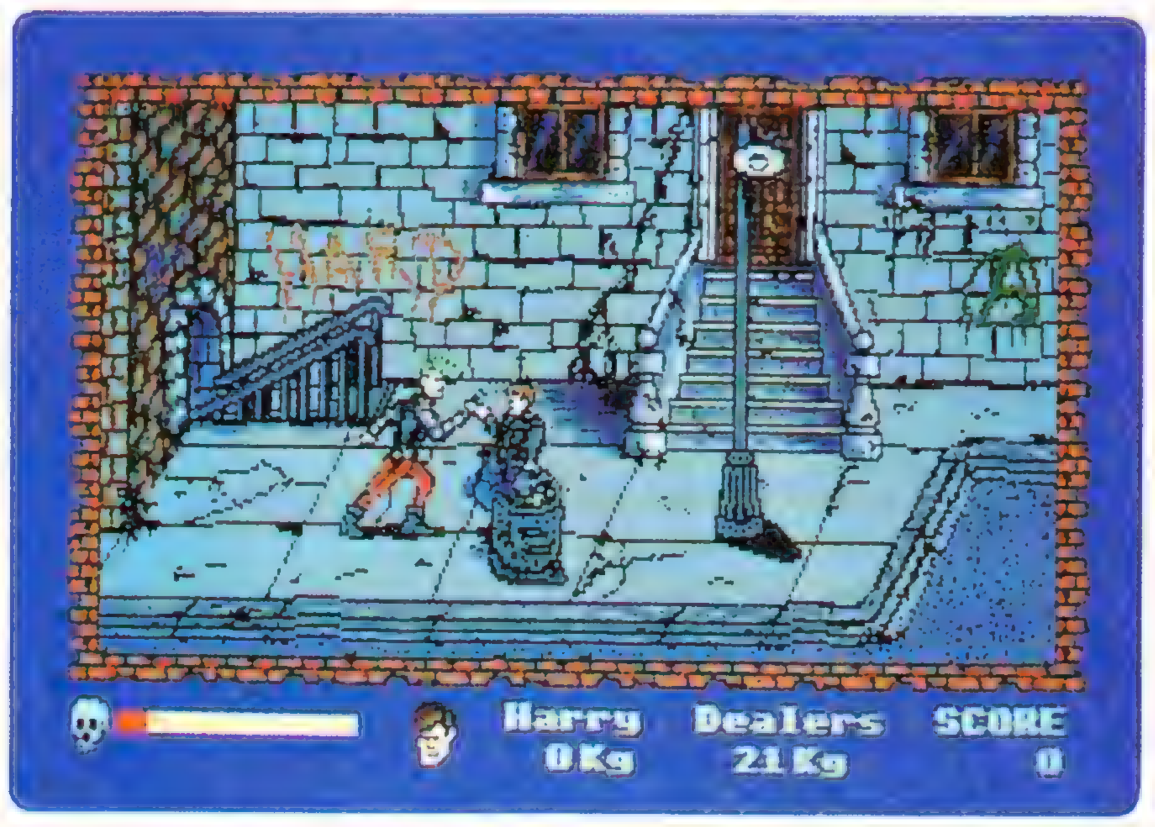

⬆実際にこういう操縦桿を握ってもいい。


⬆あってもなくても、まったくおなじ。

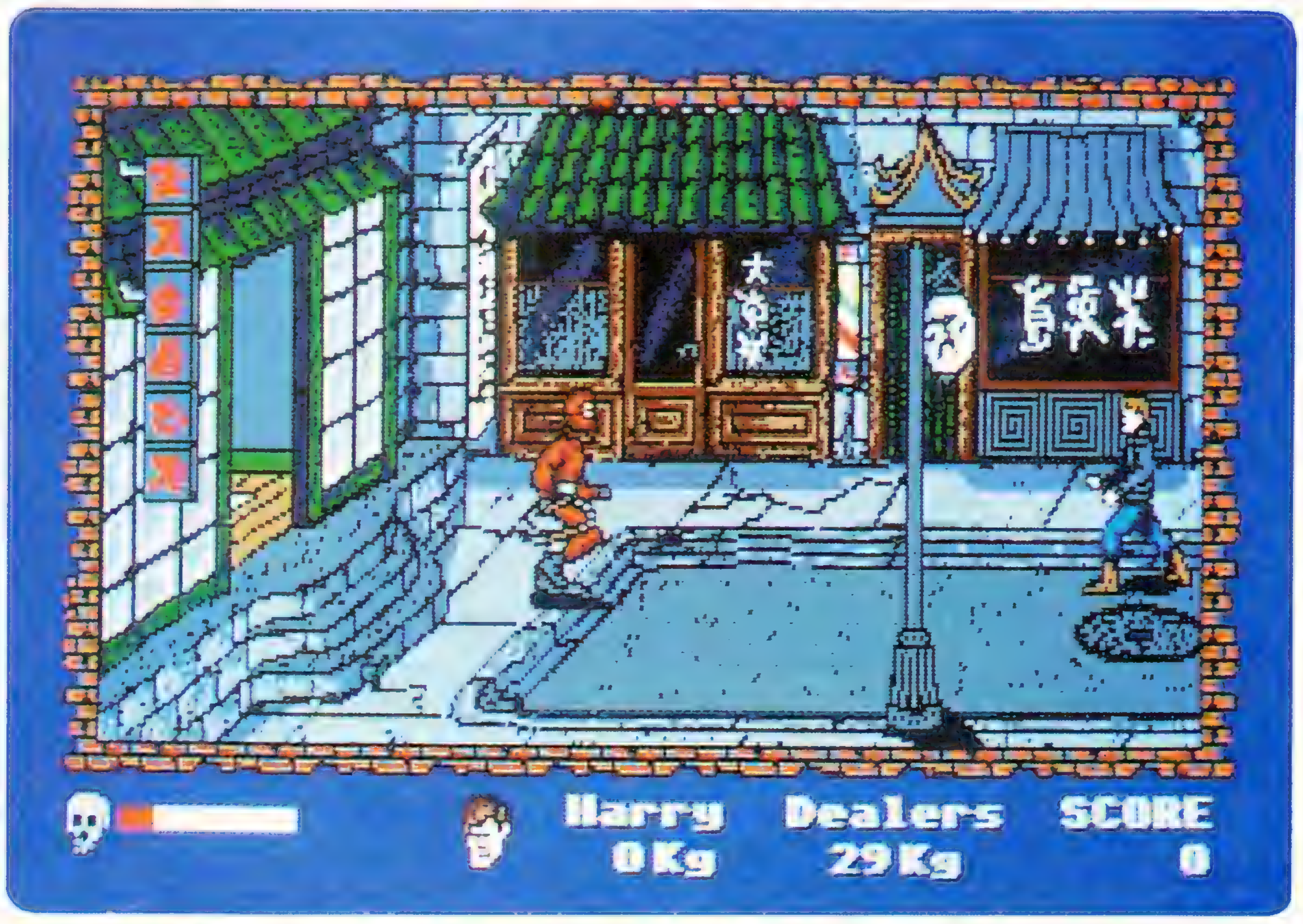




⬇タイトルはデジタイズだけど、ゴテッとしててよい。



⬇ジャンキーがうろつく街を、文教都市に変えるんだ。



➡漢字のような文字。なんか嬉しいよなあ。


⬆ログインにしょっちゅう遊びにくる広報のアラン・ワイス氏。いい人なんだな。


⬆U FORCEの一番いいのは、お菓子を食べながらゲームしても汚れないところだ。


⬆こうやって平たくしても使える。これでマリオなんかをプレイしてるらしい。


⬆ちょんまげを脱いで、ちょんまげ男も試させてもらったが、壊しそうになった。



ティックって、みんなデジタルだったからさ、スイッチのオンオフしか判断してくれないわけだ。だけど、U FORCEはアナログなんだな。操縦桿をどのくらい傾けているかを、わかってくれるわけ。頭いいでしょ。

こいつは今秋、専用ソフト数本を従えて、アメリカのファミコン用コントローラーとしてデビューの予定だ。そのあと、日本のファミコン、そしてパソコン用も計画に入っているらしい。パソコン用が発売されたら、ゲームばかりじゃなく、楽器がわりに使ったり、お絵描きに使ったり、いろいろ遊べそうじゃん。

U FORCEの話はいい加減にして、ソフトの話もしなくちゃな。まず、マニアの人が泣いて喜ぶ〝STAR WARS〞ね。例のアーケードの往年の名作ゲームですね。くー、懐かしい。かなりオリジナルにちかい。

次は、〝OPERATION CLEAN STREET〞。麻薬で汚染された街を、浄化するために戦う男のアクションゲームだ。へんな空手道場に漢字風のわけのわからん文字が書いてあったりして、いい加減な東洋の描写がいい。

あと〝SPACERACER〞は、未来のレーシングゲームで、ふわふわして乗りごこちが、気持ちいい。



⬆青いレールからはずれると、スピードが出ないのだ。





⬆レールの上なら、ぐんぐん敵を追い抜けるぞ。

⬇でもスピードなんか、どうでもいいかんじもする。

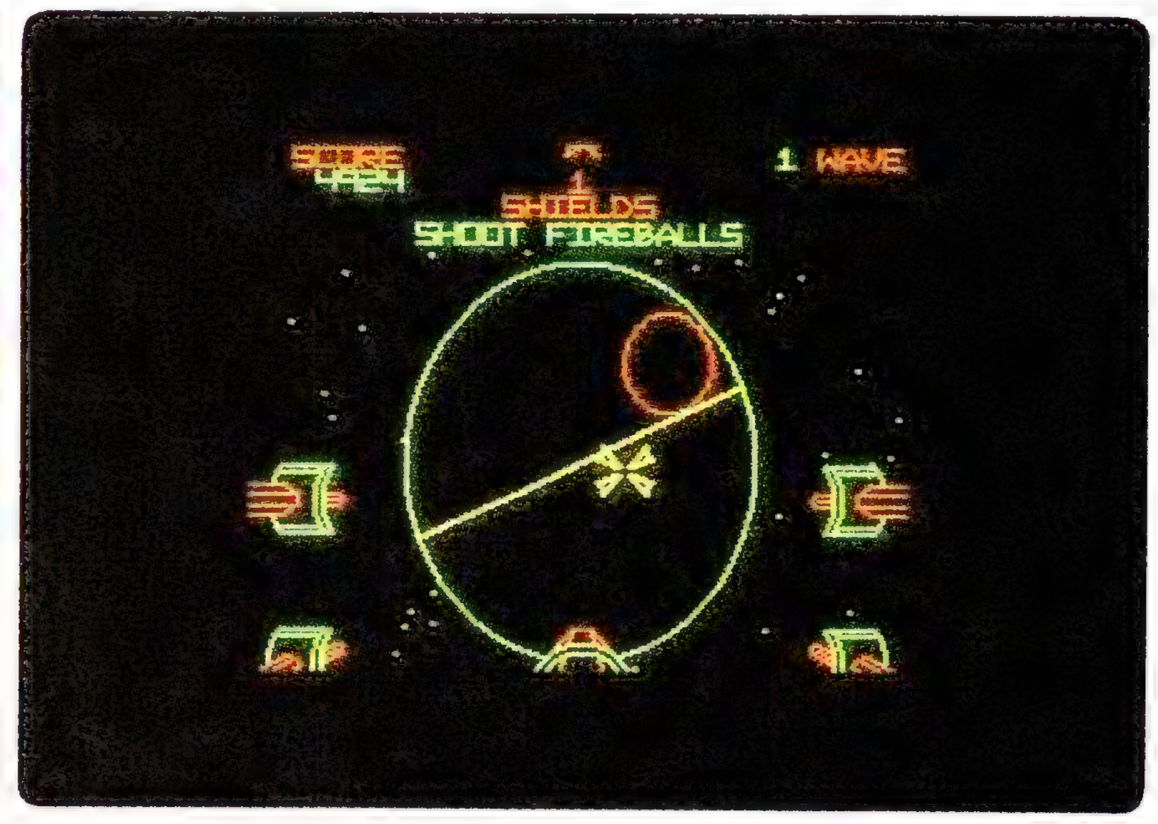


➡デススターやでぇ、気合入れな死んでしまうでえ。

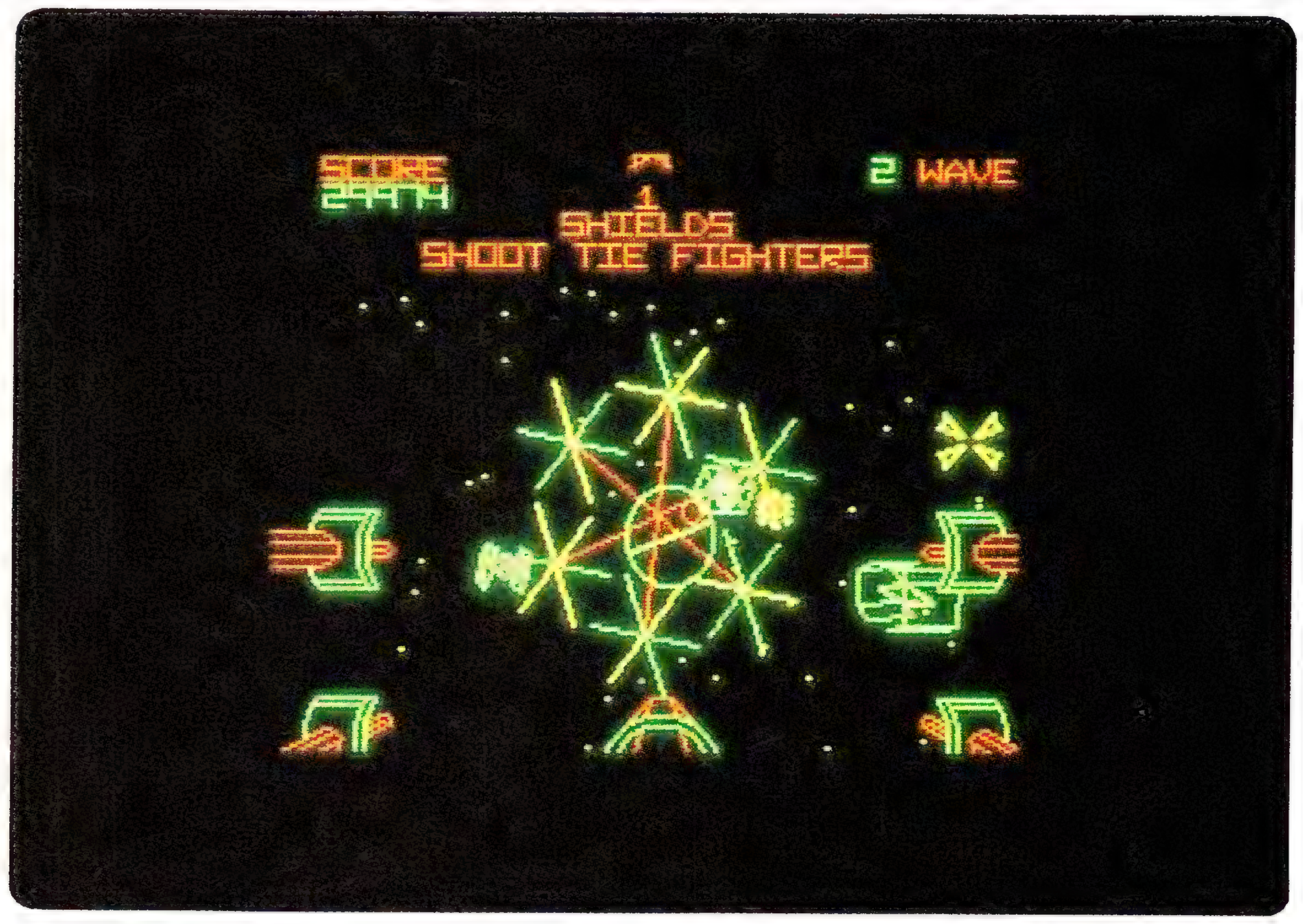
⬇よく考えれば単純なゲームなんだけどねえ、うーん。



⬆あなたはだんだん懐かしくなってくるう、ほーれほれ。








⬆〝DOWNHLL CHALLENGE〞というスキーのアクションゲームもあるのだ。

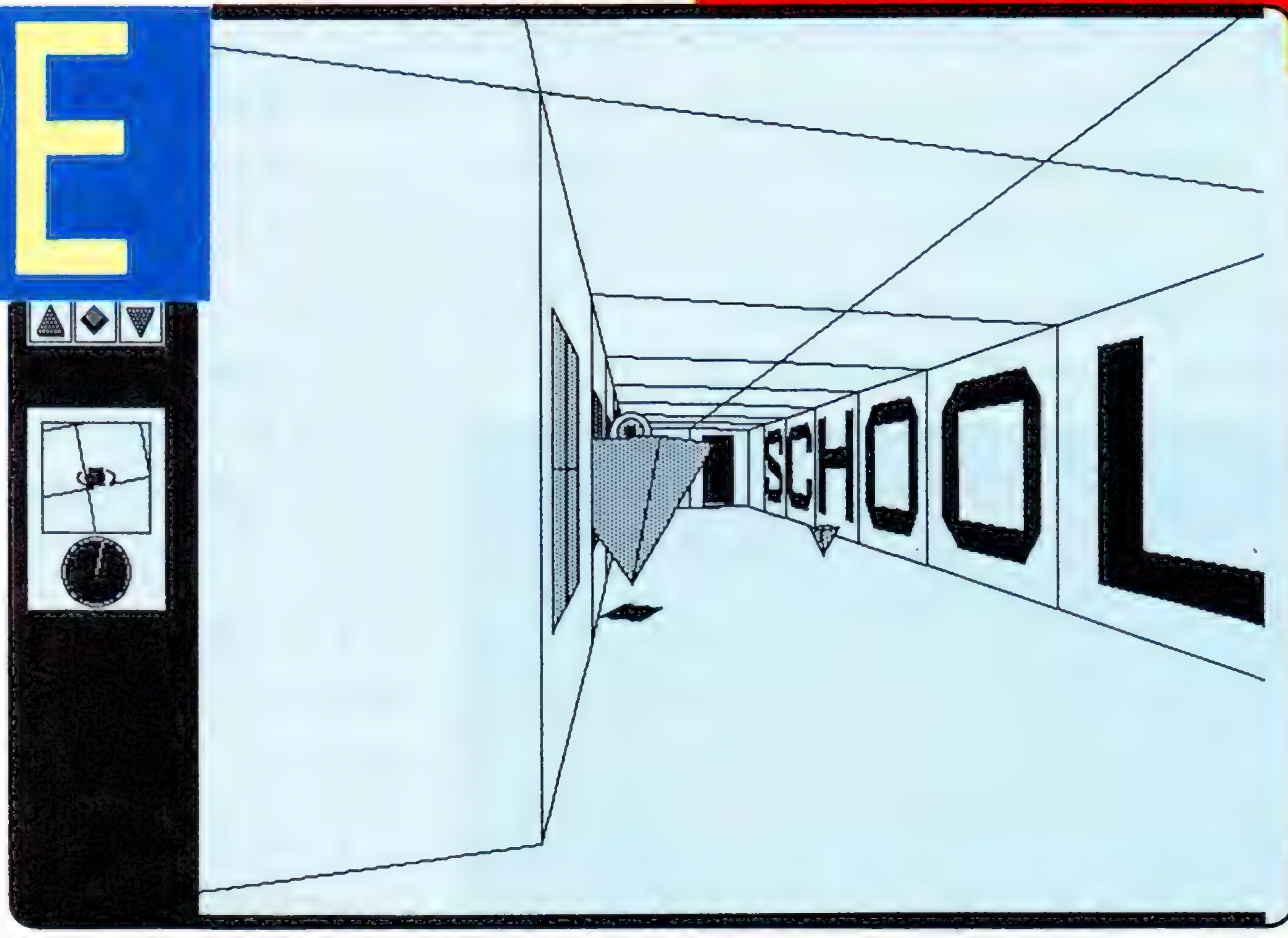

⬆大回転とかジャンプなんかを競いあうわけ。これがめっぽうリアルなデキ。


⬆STARWARSで青春を燃やしたトム・ランドルフは、細かいところまでチェック。


⬆STARWARSだ。むかしアーケードでやったそのままのデキ。

MINDSCAPE

COLONY



⬆写真撮れなかったけど、これのカラー版ね。

MINDSCAPEって、デザインがかっこいいんだよなあ。パッケージとか、広告とか、画面デザインが、洗練されててさ。だから、ここはどうしても気になってしまう。

MINDSCAPEは、あいかわらず新作をいっぱい抱えていた。ざっと眺めただけでも、〝GAUNTLET〞のMAC版とIBM版。ジャックポットでカジノの雰囲気が味わえる〝JOKER POKER〞。ぐにゃぐにゃしたデザインが気持ちよさそうな宇宙アクションアドベンチャー〝CAPTAIN BLOOD〞。5つの団体競技スポーツが入ってる〝チームスポーツ〞。日本で発売されたばかりの〝BALANCE OF POWER〞のニューバージョンである〝THE1990EDITION〞。プロレスのシミュレーションゲームで、マネージメントとアクションの両方で遊べる〝SGT.SLAUGHTER'S MATWARS〞。本格派スケートボードアクションゲーム〝720°〞などなど、ま、去年の暮れに発売されたものも、けっこうあるような気もするけど、いいじゃないの。たくさんソフトがあるのは事実なんだから。

こんだけいっぱいあると、なにが一番の売りなのか、ちっともわかりませんが、CESの会場では場所がラスベガスだけに、〝DEJAVU2: LOST IN LAS VEGAS〞がうけてたな。そう、例のファミコンにまで移植された名作アドベンチャーゲーム〝DEJA VU〞の続編だ。

ゲームの操作方法は、前作とまったくおなじ。マニュアルなんか一切読まずに始められる。今回は、舞台が舞台だけに、ゲーム中でのギャンブルも、十分に楽しめそう。

これ以外のゲームで興味をそそるのが、〝COLONY〞のカラー版だ。あの目玉星人たちにいろがついた、というか、つけられるようになったのだ。というのも、このカラー版COLONY、自分で色を好みのものに変えることができるのだ。たいしたもんだ。

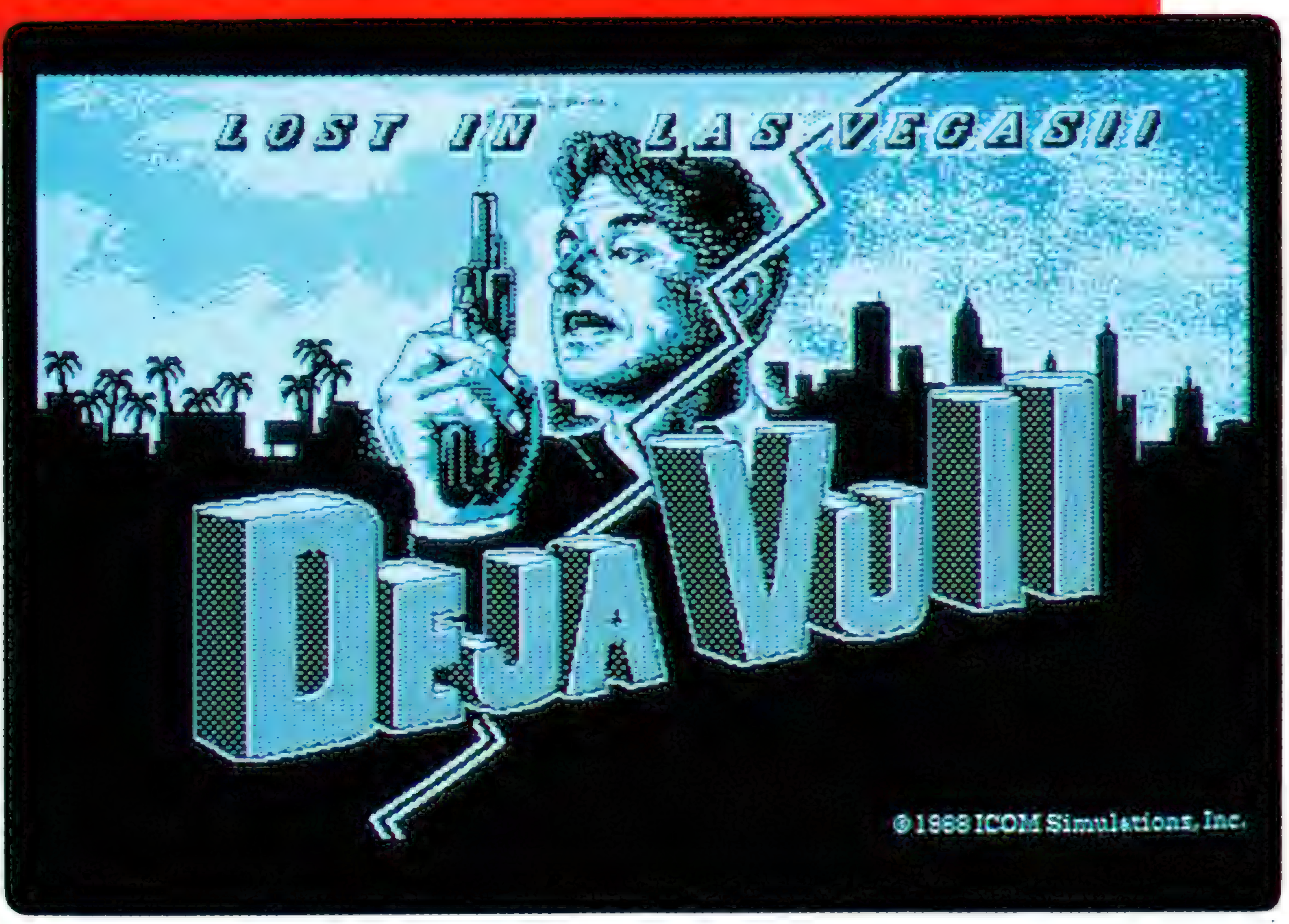

⬆COLONYの作者の新作らしい。

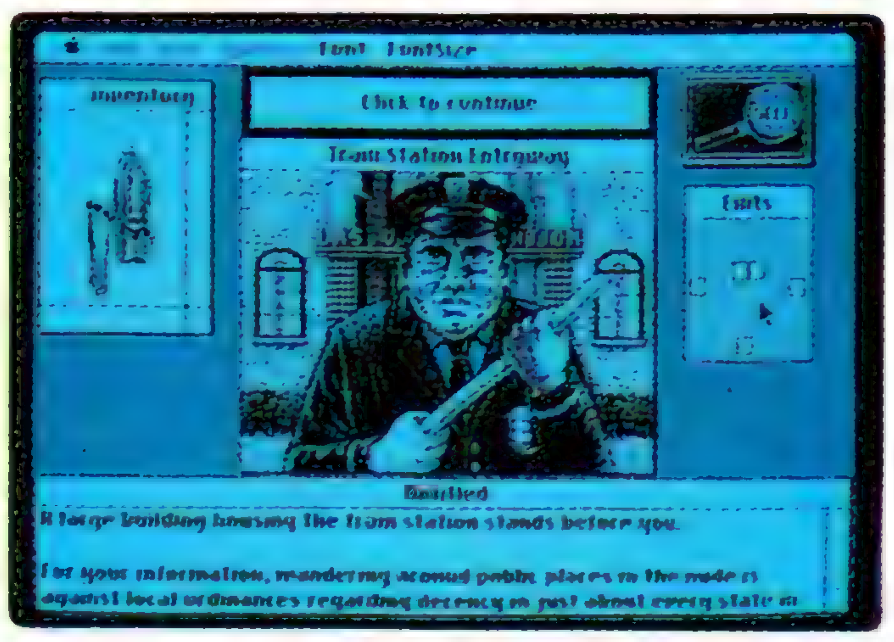


⬆実はこの人が有名なCOLONYの作者だ。

⬅いわゆるMacintosh版ですね。

DEJAVU Ⅱ LOST IN LAS VEGAS





⬆ほかのマシン用はカラーで出る。


⬆砂漠の中を行ったり来たり。


⬆カラー版COLONYはMac World Expoで見つけた。会場はめちゃ混んでいた。


⬆息苦しいので、仕方なくグライダーに乗ってみたりする。仕事はつらいなあ。


⬆そのあとファミ通の人たちと、今後のゲーム業界について、ひとしきり議論。


⬆王さまの衣装を着て、すっかりその気になるブリちゃん。イカしてるぜ！



LUCASFILMGAMES

LUCASFILM GAMESにはあせりがない。映画でお金には困ってないから、がっついてない。だからあんなに流行とは無縁の、オリジナリティのあるソフトが作れるんだな。

さすが映画屋さんというか、なんというか、LUCASFILM GAMESは口が堅い。これからのソフトについて尋ねても、なんか英語みたいな言葉を発するだけで、ちーともはっきりしたことを教えてくれないのだ。

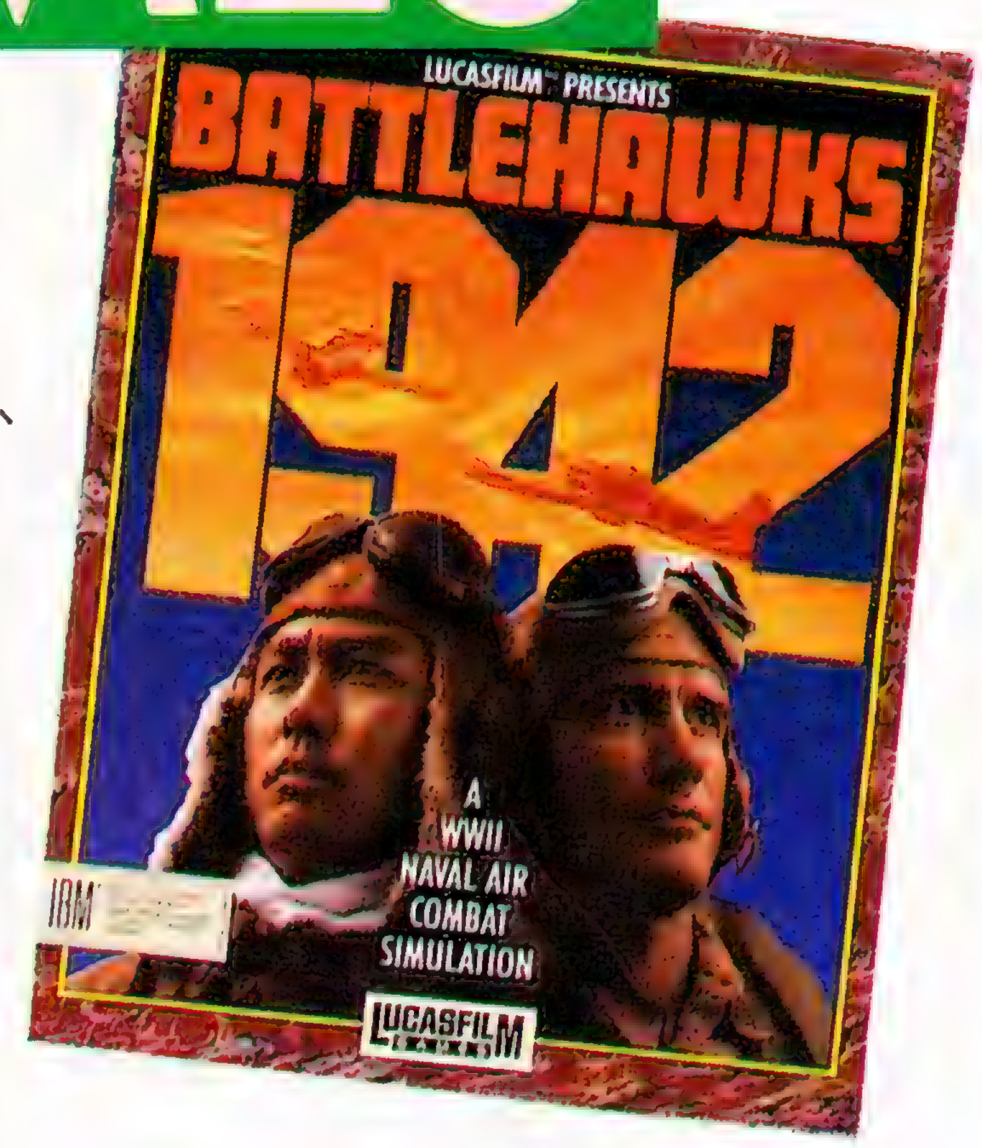
そんな英語みたいな言葉から類推すると、だいたい次のようなことを計画しているらしい。

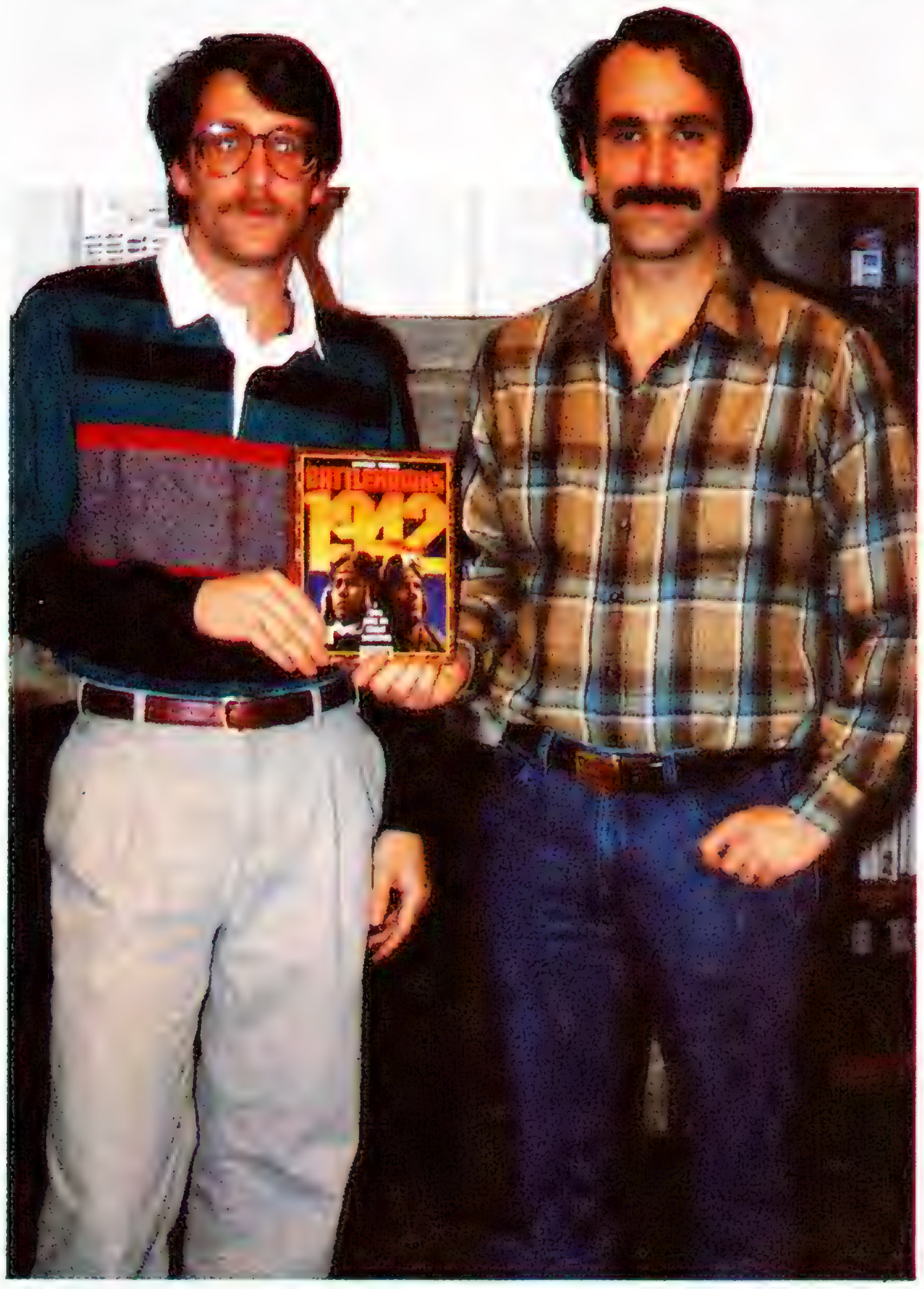
1　映画『インディ・ジョーンズ最後の聖戦』の公開に合わせて、同名のゲームをリリースする。

2　名作ATARI800版"BALLBLAZER"をはじめて超えたと自信を持つ、AMIGA版がでる。

3　アメリカのディズニーランドでおなじみで、日本のディズニーランドにももうすぐできるスターツアーズ。ありますね？　あれの、個人用、自分で操縦できる版という驚愕ものを研究中。

と、いう話だ。ゲームを作っている部署が、映画でSFXを担当しているILMの一部門になったりして、さらにゲームと映画が接近し続けているのであった。





"BATTLE HAWK 1942"を作った2人なのだ。いい環境で作ってんだ。

ブリちゃんのULTIMA Ⅵ情報

まったくロード・ブリティッシュことブリちゃんにも困ったもんだ。一昨年、夢工場でヘンなかっこうさせられてサイン会させられてたときも、まんざらじゃない顔をしていたけど、今回CESの会場では、王子様のかっこうでうれしそうに寸劇をやっていた。声なんか新劇みたいに妙にはっきりしちゃってさ、けっこう乗りやすい体質のブリちゃんなのだった。



ちょんまげ男にULTIMA Ⅵ情報を教えるブリちゃん。

現在ブリちゃんは"ULTIMA Ⅳ"の制作中。



寸劇を演じるブリちゃん。スミにおけないぜ。

なんでもあのスーパー壮大なULTIMA Ⅴの何倍もデカイ話だってんだから涙がでらあ。なんでも、グラフィックに使われるタイルのパターンだけで1024枚。街で出会う人、ひとりひとり異なった性格で、記憶力がある。だから、一度会った人にまたすぐ会えば、その人は自分（プレイヤー）のことを覚えているし、時間がたってしまうと忘れる。モンスターは、おなかが減っていれば襲ってくるけど、満腹なら大丈夫だったりする。やれやれ、楽しみだね。



では最後に、取材班のみんな、今回の取材はどうだったかな？　まとめよう。



うーんとねー、僕はアメリカに住んでるからアメリカまでの旅費が安いでした。



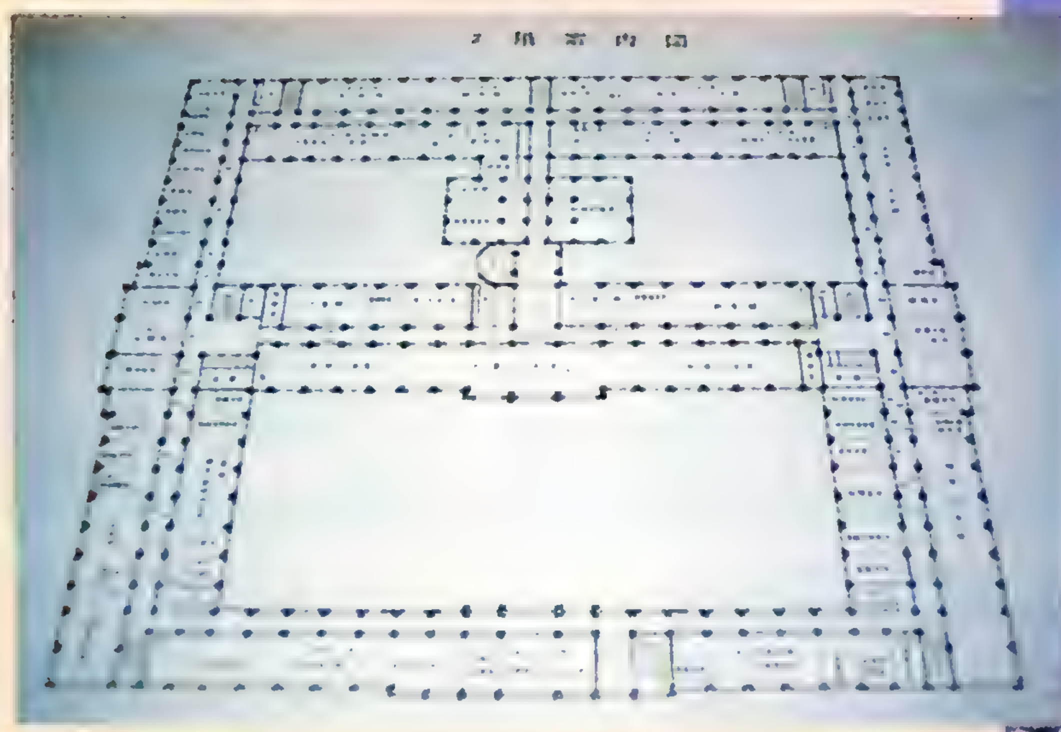
アメリカは食事がよかったので、日本のソフトハウスも頑張ってほしいです。



ところで、冒頭にもでてきたこの人ですが、例の謎のアジア人女性ですよ。

なんだそうだったの 消費税のすべて

もーいくつ寝ると『消費税』なり。イヤだと言っても来るものは来る。だったら仲よしになる手はないのだろうか!? 覚悟をきめて消費税のお勉強を決行したいと思うのだ。


⬆大蔵省地上2階マップ大公開


⬆大蔵省内部の3D迷路だ！

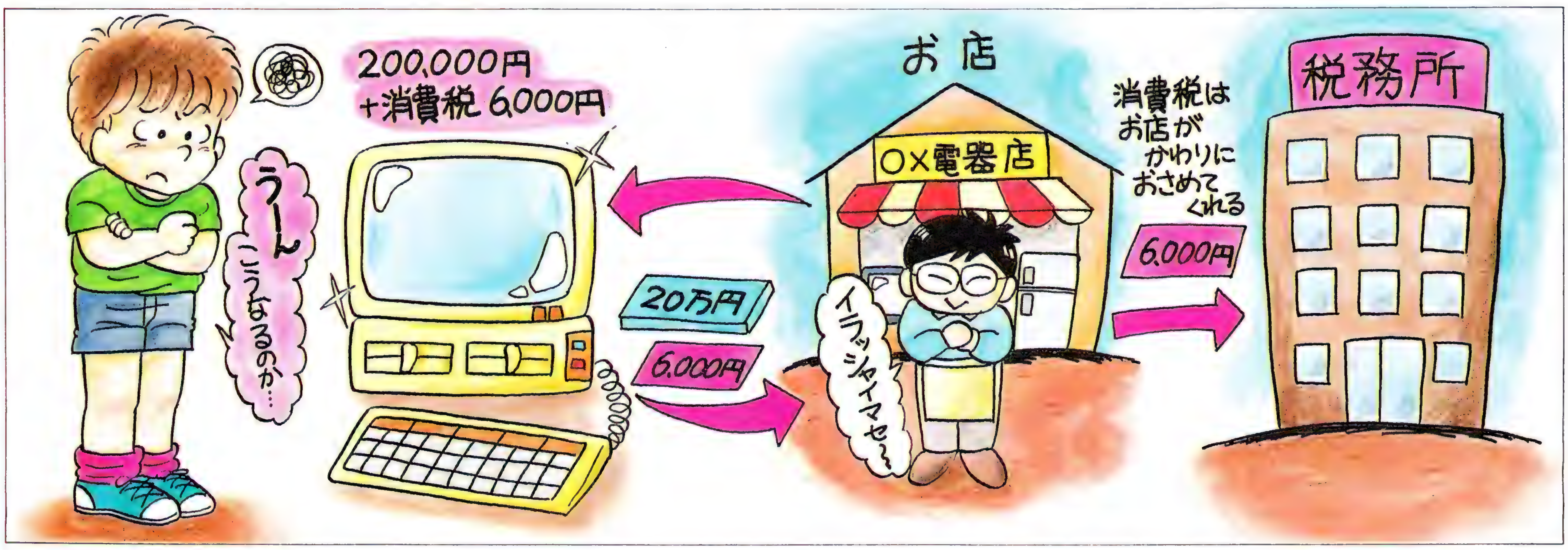

⬆予算編成が大詰めで夜中まで明かりの消えない大蔵省

消費税って何なのよ

4月1日から消費税という新しい税金が施行される。聞くところによると、何かものを買うと、必ず払わなくちゃいけない税金なんだそうだ。必ずってところがなんとなく恐ろしいので、さっそく大蔵省へ行ってその真相を確かめることにしたのである。

しかし、大蔵省へ来たところまでは正しかったのであるが、平成元年度の予算編成やら、消費税の導入やらで、むちゃくちゃ忙しそう。しかたなく消費税関係の資料をいただいて帰ってきた。そして、飲み込みが悪いなりに勉強をし、消費税に詳しい人にいろいろお話をうかがって、なんとかその実体がわかってきた。

ひと言でいうと、消費税は間接税の一種。これまで、たばことか酒とか新車とかには間接税がかかっていて、代金のなかに税金が含まれていたんだけど、特定の品物以外には税金はかかってなかった。これが〝原則として非課税〞と言われるこれまでの間接税の方針で、税金をかける品物を法律で決めていたのである。ところが、消費税は〝原則として課税〞。つまり、法



消費税で日本人のヤル気が出る

しかしなんでまた、消費税なんてものが必要なのだ？　という意見はよく耳にする。理由を聞かせてちょーだいよ、ってなわけで、大蔵省筋から説明してもらった。

消費税が導入された最大の理由は、日本をささえるサラリーマンたちのヤル気がなくなっちゃわないようにするためだったのだ。世論調査によると、日本人の69パーセントが自分は豊かじゃないと答えている。その理由として、61.7パーセントの人が、税金が重いので、いくら働いても使えるお金が残らないからだとしている。

このままでは日本はヤル気なし人間の巣窟になってしまうと考えた当時の大平内閣は、一般消費税なるものを考えた。それが、今年、消費税として施行されることとなったのである。

でも、税金がまたひとつ増えるだけじゃ、余計ヤル気がなくなっちゃう。そこで、所得税を減税して、結果的には税負担が軽くなるように、税金のシステムが変わったのだ。

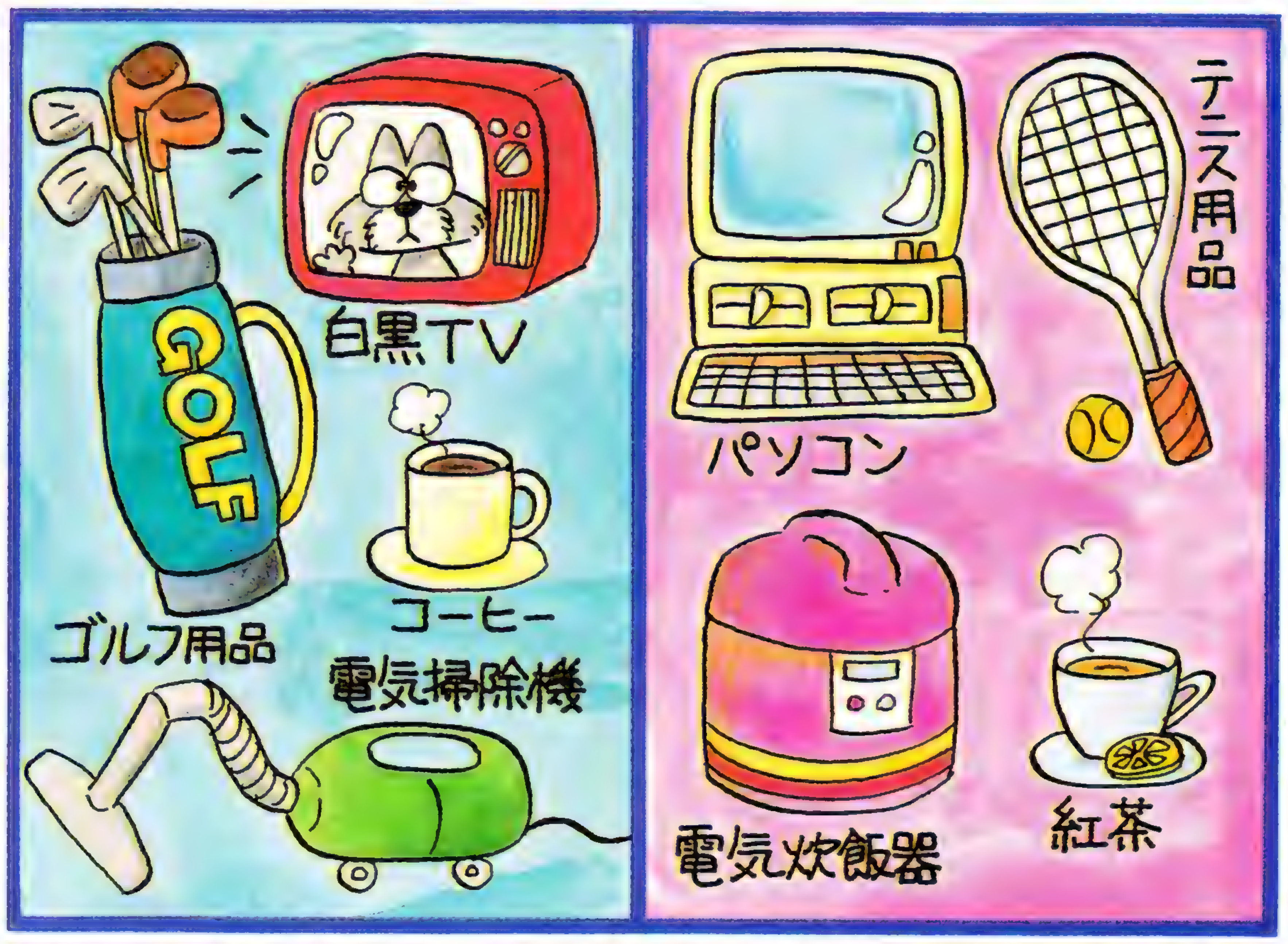
するとどうなるかというと、所得税が減ることで、手に入る給料は増えることになる。そんでもって、それを使うときに3パーセントの消費税がかかるようになるわけだ。こうなると、たくさん働けば、それなりにたくさんのお給料がもらえることになり、自分が自由に使えるお金は多くなる。もちろん、前以上にたくさんお金を使えば、生活は苦しくなってしまうのだが、締めるとこは締める生活をしてれば楽になるはずなのだ。

働けば働いただけ稼ぎが増えるのなら、サラリーマンのヤル気はバボーンとわいてくると踏んだうえでの消費税なのだった。

なるほど、稼いだお金にかかる税金より、使ったお金にかかる税金のほうが、マシな気がするな。もちろん、所得税がなくなってしまうというわけではないので、引かれるものは引かれるのであるが、気分としては消費税のような税金のほうがよさそうに思う。

ヤル気の問題以外にも、今までの税制では脱税しやすいとか、不公平が発生しやすいとか、国際的に見ても適当でないなどといった理由があるらしい。今、消費税をやらなきゃ、日本は滅びる！　という気迫のもとに、生まれた税だという声を聞いたぞ。

今まで課税されていたもの　　今まで非課税だったもの



▲このように似たような物どうしでも課税されていたり非課税だったり、矛盾があった。

律で〝この品物には税金かけないよ〟と決めない限り、どんな品物やサービスにも税金がかかるようになるのである。

税額は3パーセント。1000円のものを買うと、30円の税金がかかる計算だ。医療や福祉を除いて、消費税はあらゆるものについてくる。ということは、1000円のものが1030円で売られるようになるわけだ。税金分の30円はお店の人が消費者に代わって税務署に納めることになっている。

もっとも、何から何まで3パーセント値上げになるかというと、そう単純なものではない。たとえば、100円の缶ジュースが103円になったりすると、とても不便。そういうときは、1本のジュースの量を3円分減らすとかして、3パーセントの消費税を作り出すことになるのだ。

お店で消費税を、品物とは別に払うこともあるかもしれない。アメリカではすでにそうなっていて、たとえば、1095ドルのパソコンをサンフランシスコで買うと、別に65.7ドルの税金がかかるようになっている。これはアメリカの消費税みたいなものだ。

品物だけでなく、電車の切符や床屋さんで散髪したときにも消費税を払うことになる。料金が消費税のせいでどういうふうに変化するかは、まだ不明なものが多いが、ひとつ確かなのは、1円玉の必要になる場面が増えるということ。980円のものが1009円になったりするわけだから、1円が登場するのはやむをえない。机のスミにたまっている1円玉をサイフに戻しておいたほうがいいぞ。



私たちの暮らしはこうなる

消費税導入と同時に、所得税が減税される。その結果、日本をささえる40歳前後のサラリーマン家庭は暮らしが楽になるはずだ。

しかし、ログイン読者は所得税なんか納めてない学生さんとか、アルバイターやサラリーマンを始めてまだ間もない、比較的低所得な人がほとんどだと思うので、所得税減税の恩恵はない。恩恵がないどころか、ちょっと増えてしまうかもしれないのだ。

そもそも働き盛りの所帯持ちサラリーマンのために行なわれた税制改革なので、稼いだ金を自分の好きなように使える独身貴族（古い言葉だ）には不利といえそう。まあ、いつか自分が所帯を持って、妻子を養うはめになったとき、今の損はとりかえせるはずなので、一生を通して見れば悪くないのかもしれない。

それに、いいかげんにお金を使って生きてる人は、消費税の3パーセント分はさほど意識しないだろう。ただ、収入が増えないのに無条件に3パーセント支出が増えるんだから、やっぱり影響はあるんだろうなあ。ためしに、低所得サラリーマンとフリーアルバイターの消費パターンの例を下にあげ

サラリーマンの場合　ヤマ師ふにゃ田

ふにゃ田の収入と税負担

消費税前	消費税後
赤字	たぶん赤字
サラリーマンとして給料をもらうのは今年度が始めてだったので、手取りは少なく税金も少なめであった。	ボーナスが2回もらえるなど、給料は増えそうだが、減税は期待できず、消費税分苦しくなると思われる。

ふにゃ田の消費行動の予測

昭和63年度の消費パターン		平成元年度の消費パターン	
収入		収入	
給与	2514097円	給与予測	2814097円
その他	120000円	その他	0円
合計	2634097円	合計	2814097円
支出		支出	
所得税	75600円	所得税	90000円
住民税	12000円	住民税	12000円
家賃	258000円	家賃	265740円
食費	627200円	食費	646000円
光熱費	48000円	光熱費	49440円
パソコン	337800円	パソコン	400000円
楽器・CD	457320円	楽器・CD	100000円
本・ビデオ	260000円	本・ビデオ	268000円
交通費	134400円	交通費	138400円
その他	500000円	その他	500000円
合計	2710320円	合計	2469580円
楽器関係の衝動買いが、収支に悪影響を与えている。赤字分はフリー時代の貯金でなんとかまかなった。		楽器とパソコンが50万円程度に収まれば、消費税が出費に加算されても給料の範囲で生活できそうだ。	



生年月日	昭和41年4月14日
配偶者	なし
職業	編集者（ヤマ師）
趣味	デジタル楽器、パソコン
住所	東京都中野区の自宅裏に4畳半を借りている

ボクは昭和63年度から株式会社アスキーの社員として働くようになり、サラリーマンとして給料をもらっている。しかしフリー時代に培った消費傾向、つまりパソコンや楽器などのハードウエアをつい買っちゃったり、電車に乗るとき必ず売店で雑誌を買ってしまったり、夜中にタクシーで高いカレーを食べにいってしまったりするクセは直らず、収入以上の消費がパターンになってしまっているのだ

パソコン収集もカレー道楽も、消費税の影響をもろにうけ、3パーセントの重みを感じることになりそうである。

悲しいのは、年収が200万円台というサラリーマンの底辺にいるため、全体としては減税のはずの所得税が増えてしまうってとこ。トホホな感じだ。なるべく衝動買いを避け、50万円にものぼる使途不明金（忘れただけという意見もある）を削減する必要があるだろうな。

てなこといっても、ヤマ師たるもの、お金はより大きい収入のために、常時回転させておかなきゃイカン。平成元年度も、パソコンを買い、カレーを食いまくるぞ！

ておいたので、自分の消費パターンに照らし合わせて、どのような変化が生じるかを分析してほしい。

ところで、新聞をちゃんと読んでる人は、消費税導入が原因の物価高やインフレを心配するかもしれない。大蔵省の試算によると、物価は1.1パーセント上昇するらしい。ただ、現在日本の物価は安定していて、消費税のせいでバーンと上昇してしまうようなことはないと考えられている。また、不景気を懸念する声もあるが、減税の効果もあるので、不景気どころか好景気をさらに助長するかもしれないとのことだ。

なんだかよくわかんないかもしれないけど、国家の心配はいらないから、自分の財布にだけ気をつかっていればよさそう。



フリーアルバイターの場合 倉増啓

◎倉増啓の収入と税負担

消費税前	消費税後
やや苦	より、やや苦
もう少し早く出社して、勤務時間数を増やそうと努力すればよかったのに、タイマンタ方出勤で収支劣悪。	出費増は必至なので、それをどうおさえるかが問題。以前より苦しい生活を強いられそうである。

◎倉増啓の消費行動の予測

昭和63年度の消費パターン

収入	
給与	900370円
仕送り	1013990円
合計	1914360円
支出	
所得税	800円
住民税	0円
家賃	720000円
食費	547500円
たばこ・酒	280040円
Amiga	149700円
楽器	17200円
本	13920円
交通費	185200円
その他	?円
合計	1914360円

娯楽グッズへの消費が目立ちますね。遊んでいるというのでしょうか。学費は当然、親が負担しています。

平成元年度の消費パターン

収入	
給与予測	990000円
その他	960000円
合計	1950000円
支出	
所得税	1000円(?)
住民税	0円
家賃	741600円
食費	563930円
たばこ・酒	240000円
パソコン	150000円
楽器	20000円
本	14340円
交通費	190760円
その他	?円
合計	1921630円

支出の内訳をみると、ほとんど値上がり見込みグッズに消費しているので、大赤字となりそーな気配ですね。



生年月日	1965年7月8日
配偶者	なし
職業	学生
趣味	Amiga500
住所	東京都世田谷区にアパートを借りている

ハッキリしない〝その他〞を入れて計算すると、すでに赤字。私の場合、基本的には学生だから、赤字分は親が負担するという形になっている。値上がりする見込みのモノにばかりお金を使っている、ということもあり、平成元年度の消費パターン、消費税導入後の生活の変化は予測が簡単。

所得税は、一般に軽減されるんだけど、税がかかるのは今よりもっと儲けたらの話だから、関係ない。問題は生活に最小限必要なもの、食費である。値上がりするのは必至で、消費額も大きいことから、かなりの出費増しになるはず。次に出費が多い交通費、たばこについても、程度の差こそあれ、同じ。

おもちゃ、パソコンなどは論理上、消費税の3パーセント分割高。だが、量販店などの活躍で、実勢価格が混乱してしまい、値上がりを実感することは少ない、という見方が強い。楽観的に考えて、出費は変わらず。

唯一、確実に安くなるのがお酒。私も趣味から飲む機会が多いので、これには大助かりだ。これからはお酒の時代。みんなもっともっと飲んでくださいよ。

消費税後のこれが高くなる、安くなる!?

消費税導入によって、安くなる商品、高くなる商品は案外ハッキリと決まっている。

いままでの間接税、たとえば物品税とかたばこ消費税などが廃止され、かわって消費税が導入されると、価格は、以前の間接税と新しい消費税との差によって左右されるわけで、当然、以前の税金のほうが高ければ、値下げになる。

反対に、その間接税が課されていなかったモノは消費税分３パーセント値上げとなるのだ。

物価は、毎日の暮らしにいやでもかかわってくる。これからはキミも消費税と仲よくするしかない。

パソコン



主としてぜいたく品や娯楽品などに課せられていた物品税も、パソコンには課されていなかった。パソコンは、娯楽品というよりも、事務用機器と見られていたようである。いままで、非課税だったため、一律３パーセントの増税、３パーセントの値上がりは避けられないであろう。買うなら今、といいたいところだが、４月以降にでる新しい製品の価格が下がり、３パーセントが加わっても、現行のモノより安く買える可能性もある。

というわけで **高くなる**

パソコンソフト



パソコン同様、ゲームソフトもいままでは非課税だった。したがって、消費税分３パーセントまるまる値上げ、となるはずなのだ。しかし、ソフトハウスのほうは現行価格を変えずにいく姿勢でいる。じゃあ、その３パーセントはどこに転嫁するのか!? ソフトハウスみずからが、負担するのではないか、という見方が強い。業界全体での正式な決定、というわけではないので、盲信しないでほしいが、期待はしてもいいよ。

というわけで **高くなる**

車



これまで普通乗用車には、工場出荷価格の23パーセント、小型乗用車には18.5パーセントの物品税が課されていた。消費税の導入で、向こう３年間は暫定的な割増税率６パーセント、それ以降は３パーセントの税負担となる。つまり、暫定税率でも、普通乗用車の場合10.5パーセント、小型乗用車だと7.5パーセントの値下げとなる。逆に、中古車には注意が必要。これまで非課税だったため、消費税分３パーセントの値上げとなるからだ。

というわけで **安くなる**

家電



これまで、家電製品にはおおむね物品税が課されていた。なかでも、28インチ以上の大型テレビ、エアコン、170リットル以上の大型冷蔵庫などは20パーセントと非常に高く、大幅な値下げの見通し。これまで非課税だった小物電化製品、ヘアドライヤー、電気ヒゲそりなどは、消費税分３パーセントの値上げとなる。一般的に家電は高額高級製品ほど安くなる、といえる。高級ってほどでもない家電製品も、ある程度は下がる見通しだ。

というわけで **安くなる**

お酒



今回の税制改革で、酒税制度も大幅に変わる。ウイスキー(特級)、ビール、清酒(特級、1級)は値下げ。ウイスキー(1級、2級)、ワイン、清酒(2級)、焼酎は値上げ。つまり、高いお酒は安くなり、安いお酒は高くなるのだ。

というわけで **どっちもあり**

医療



数少ない非課税分野のひとつ。しかし、すべてが非課税ではない。保険が適用されない自由診療部分は課税対象。たとえば、人間ドック、健康診断、出産、医薬品、医療機器には3パーセントの消費税がかかるのだ。

というわけで **変わらない**

住宅



一戸建て分譲住宅の場合でも、マンションの場合でも、土地は非課税、建物は課税が基本。つまり、4月以降、建物分の消費税3パーセントが上乗せされるわけだ。これから、マイホーム取得はより困難になっていきそう。

というわけで **高くなる**

スポーツ



ほとんどのスポーツ用具は、物品税の課税対象だったため、まず値下がりが確実。ところが、テニス、スキー用具は別。消費税導入後には、3パーセントの価格増となる。ぜいたくなスポーツ用具の代表、ゴルフ用具は大幅値下げ。

というわけで **安くなる**

教育



教育は消費ではない、として原則は非課税。しかし、それも授業料と入学検定料のみ。ということは、入学金や教科書、教材費や給食費などは、課税対象になるわけだ。結局、教育のためには、より多くのお金が必要となる。

というわけで **高くなる**

旅行



ホテル、旅館などの宿泊には、これまで10パーセントの地方税がかかっていた。これが、新しく特別地方消費税3パーセントに変わるため、宿泊代は値下がりする。旅といえば乗り物だが、通行税の廃止により、おおむね値下げ。

というわけで **安くなる**

ログイン



雑誌はいままで非課税だったため、理論的には、消費税分3パーセントのアップとなるはず。しかし、本当に課税分3パーセントを価格に転嫁するかどうかについては、ただいま思案中なのだ。もうちょっとだけまってください。

というわけで **高くなる**

消費税さんと仲よくする法

ほとんどの消費に広く、薄く、3パーセントの負担を求める『消費税』。すべてのモノが3パーセント高くなるのかと思えば、そうでもないらしい。逆に消費税の導入で、結果的に大幅な値下がりを期待できるモノも少なからずあるわけだ。

とはいえ、安くなる商品のほとんどが、いままで〝高級品〟と呼ばれてきたモノ。反対に、高くなる商品のほとんどが、いままで〝庶民的〟だったモノ。それじゃ、結局、庶民いじめじゃん、ということになる。そこで、また、よく考えてみよう。高級品がいままでよりも、断然安く買えるわけだよね。お金持ちのくせに、お金持ちを実感していない日本人にとって、今がその実感のチャンスなのだ。貯めておいたお金で、高級品をバシバシ買ってしまおう。部屋の中が豊かになると共に、心まで豊かになってしまったら、いうことないじゃない。

消費税さんと仲よくするには、やはり、お金を使ってあげるのが一番いい。

LUCASFILM'S HABITAT
日本版今秋オープン!!

ついに、あのHABITATの興奮が日本でよみがえる。プレイヤーの意のままに動く分身たちが、遠く離れたところからでもネットワークを通じて出会い、新しい現実を作りだす。



富士通がルーカスフィルム社の〝HABITAT〟の移植開発を発表した。〝アバター〟という自分の分身をネットワークに送り込んで、離れたところから参加してる他のアバターと一緒に遊び回れるシステムだ。パソコンのマウスでアバターをコントロールし、みんなで人形劇をやり、ディスプレイで見守るといった雰囲気のシステムだ。もちろんアバターどうしの会話だって自由にできる。画面はまだ試作品なのでちょっと寂しいけど、完成すればもっと美しくなる。

この世界には、パソコンにモデムを介して電話でホストコンピュータとつないで参加する。ホストの側のプログラムとパソコンのプログラムを、同時に動かして行動するのだ。

日本版の名前はまだ決まっていないが、遊び始められる時期は決まっている。今年の秋には、富士通も参加しているネットワーク、〝NIFTY-Serve〟にお目見えする予定だ。パソコン側は、今のところ富士通のパソコンへの移植が進められているが、いずれは他のメーカーのパソコンでも参加できるようになるはず。ホストのアクセス料金や、パソコン側のソフトの値段はまだ未定。

※HABITATはルーカスフィルム社で開発されたマルチプレイヤーゲームの名称です

HBITATの世界では、アパターはみんな自分の家を持っている　家には家具や縫いぐるみ、スペアの首などいろいろな物を置いておける　今はあんまり物がなくて、ちょっと寂しい家だけど、きっとすぐに人からもらったプレゼントなんかであふれかえるさ

ここの空地は、まだ少し寂しいけど、人が増えたらセリフでいっぱいだ。



立派なお家でしょ！



首がスポポォーン



自分の動作以外のコマンドは、何にでも使えるものだけにしぼられている。他のアバターに手紙を出すのも、自分の頭を取りつけたり外したりするのも、すべて4個のコマンドだけでできる。

移動のコマンドもシンプルだ。この世界は1画面分の大きさのエリアが、いくつもつながってできている。このエリア内の移動は、マウスカーソルを行きたいところに持っていってボタンを押し、4個のメニューが出たらGOの上で手を離すだけ。画面外のエリアに行くときには、カーソルを画面の端に持っていってクリックすればいい。家に入るときは、ドアの前でGOだ。どこに行くのも簡単だよ。

こうやってコントロールするのだ



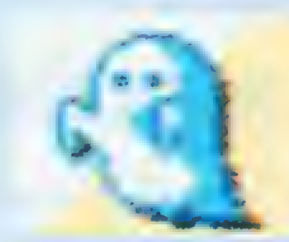
Put 物を置くのがPutのコマンド。手に持った首を頭に付けるときや、ポケットに物を入れるときなどに使う。

Do 物の一番基本的な使い方がDo。新聞はDoで読めるし、テレポートブースもDoで使うのだ。万能コマンドだね。

Get 物を手に取るのがGet。ポケットの中に届けられる郵便を、取り出すのにも使われる。他人の物をGetしてはいけない。

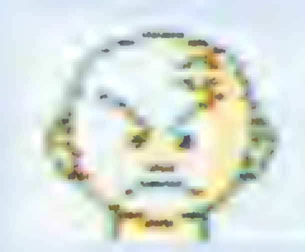
Go アバターが移動するときにはアニメーションが表示され、軽いBGMが流れる。コミカルな雰囲気が楽しいのだ。

コマンドアイコン


あまりに混雑しているところに入るには、目玉だけの透明人間にならないとダメ。


そのときにゲームに参加している人のリストが見られる。テレパシーも送れる。


サウンドのオンオフ。シーンによっていろいろ変わるBGMが聞ける。


見たとおり、怒った顔ができる。人間たまには不機嫌なこともあるのだ。



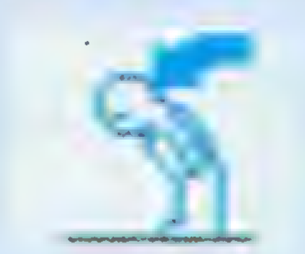
両手をあげて、ホールドアップされる。強盗にはあんまり会いたくないなあ。


片手だけ上げるコマンド。ハーイ、てな感じで明かるくいきたいものだ。


自分の向いてるほうを指差す。あっちに行こうよ、なんてときに使うのだ。


手を握って突き出す。殴ると限ったものではない。ジャンケンもできそうだ。


ジャンプ。嬉しいことがあったら、スキップしながら街を歩きたいね。


おじぎにも見えるんだけど、ほんとは手を伸ばして物を取ろうとしているのだ。

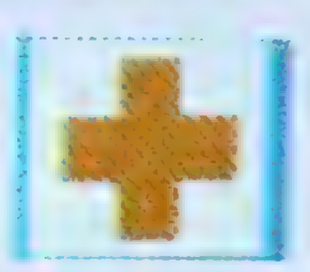

椅子から立ち上がるのに使う。椅子は家具として家に据え付けられている。

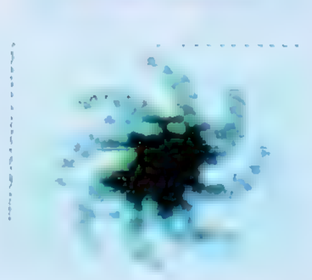

後ろを向く。上に向かうときにも、自然に後ろを向いてくれるのだ。


右を向く。右の人と話すときは、やっぱり右を向いて話したいものだね。


正面を向く。たくさんの人と同時に話をするときには、この姿勢がいいね。


左を向く。せっかくアニメーションがあるんだからボディーアクションは大切に。


ヘルプコマンド。コマンドは簡単だから、あんまりお世話にならなくてもすむ。

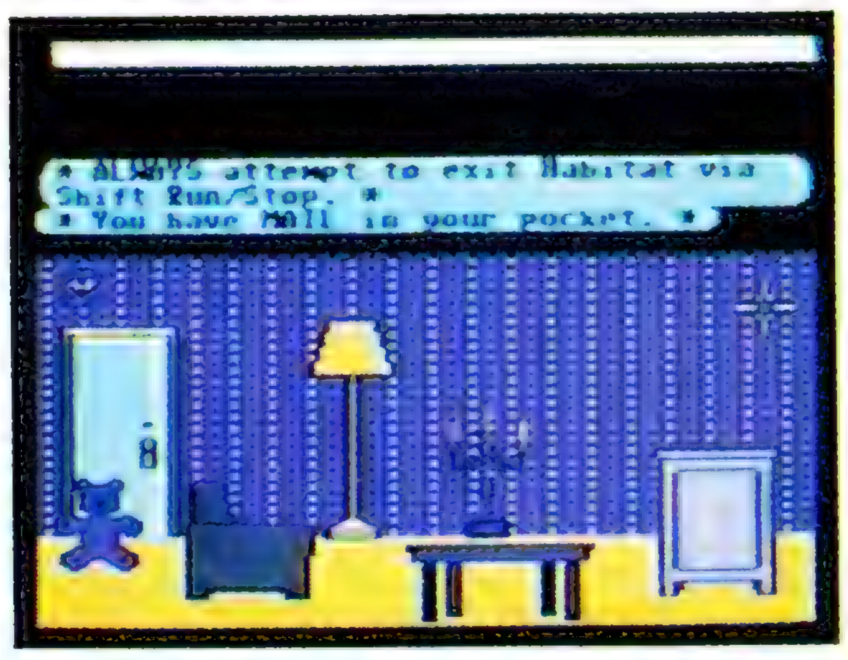

このブラックホールは、世界から脱出するための終了のコマンドだ。

本家HABITAT体験談

「HABITATの人情にうたれました」



⬆これが我が家。立っているのは、当然ワシだ。右の郵便受けには、いろいろな手紙が届く。あるときなどは、この世界で知り合った2人が結婚するから、パーティーに来てくれ、なんていう招待状が入っていたこともあった。保安官選挙のビラもあったっけなぁ。



⬆これが我が家の中。こぢんまりしていて、なかなか住みよいところだった。これは、オズグッドに引っ越し祝いにもらった燭台を飾る前のようだ。

ワシがベータテスターとしてあそこを訪れたのは、もう何年も前になる。アメリカのクォンタムリンクというネットに、Commodore64という、アメリカのMSXみたいなマシンでやっとの思いでアクセスして、HABITATを体験したときのことをお話ししよう。

ワシは、チップという、当時ルーカスフィルムでHABITATの開発をしていた人間と、噴水のところで待ち合わせようと、事前に現実世界の電話で決めていたのだ。

さて、約束の時間にアクセスして、我が家で待機していると、チップからのテレパシーが届いた。

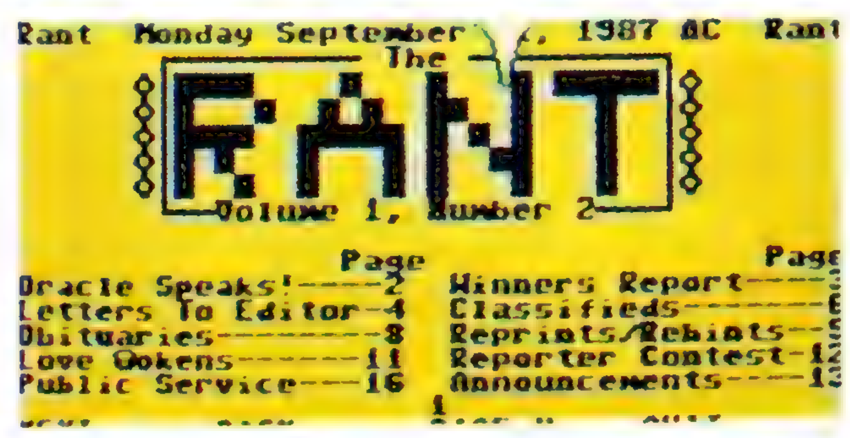
我が家の番地を告げると、ここから西に行くとテレポートブースがあるから、それを使ってプラザSWまで行き、こうこうこうやって来いと、チップは言うのだ。で、行ってみた。テレポートブースはあったが、使い方がわからない。あれやこれや、さんざん苦労して、やっとチップに会うことができた。そこには、チップのほかに、グレッグという者もいて、2人がワシを市内見物に連れていってくれるということになったのだ。

ま、いろいろなところへ行ったんだが、印象に残っているのは、この世界の新聞〝ラント〞紙の編集部を訪ねたことだ。ワシはインタビューをされて、ワシのことが、日本からの初めての移住者として新聞で紹介されたのだ。そしてワシは、ラント紙の記者として使ってもらえることになったのだぞ。

そのあと、チップとわかれて、グレッグの家に招待された。そこでワシは、椅子の座りかたを教わり、なんと、しゃべるクマちゃんのぬいぐるみをプレゼントしてもらったのだ。新しく引っ越してきた人にはプレゼントを贈るのが、ここの習慣なのだそうだ。なにもお返しするものがありません、と言うと、グレッグは、次に誰かが引っ越してきたときに、その人に何かをプレゼントすればいいよ、と言ってくれた。なんと、美しい習慣ではないか。

そして、この世界でのお別れの挨拶は、「アクセスしたら、すぐにオレにテレパシーしてくれよな」というのだ。なんとも平和で温かいところだったのう……。

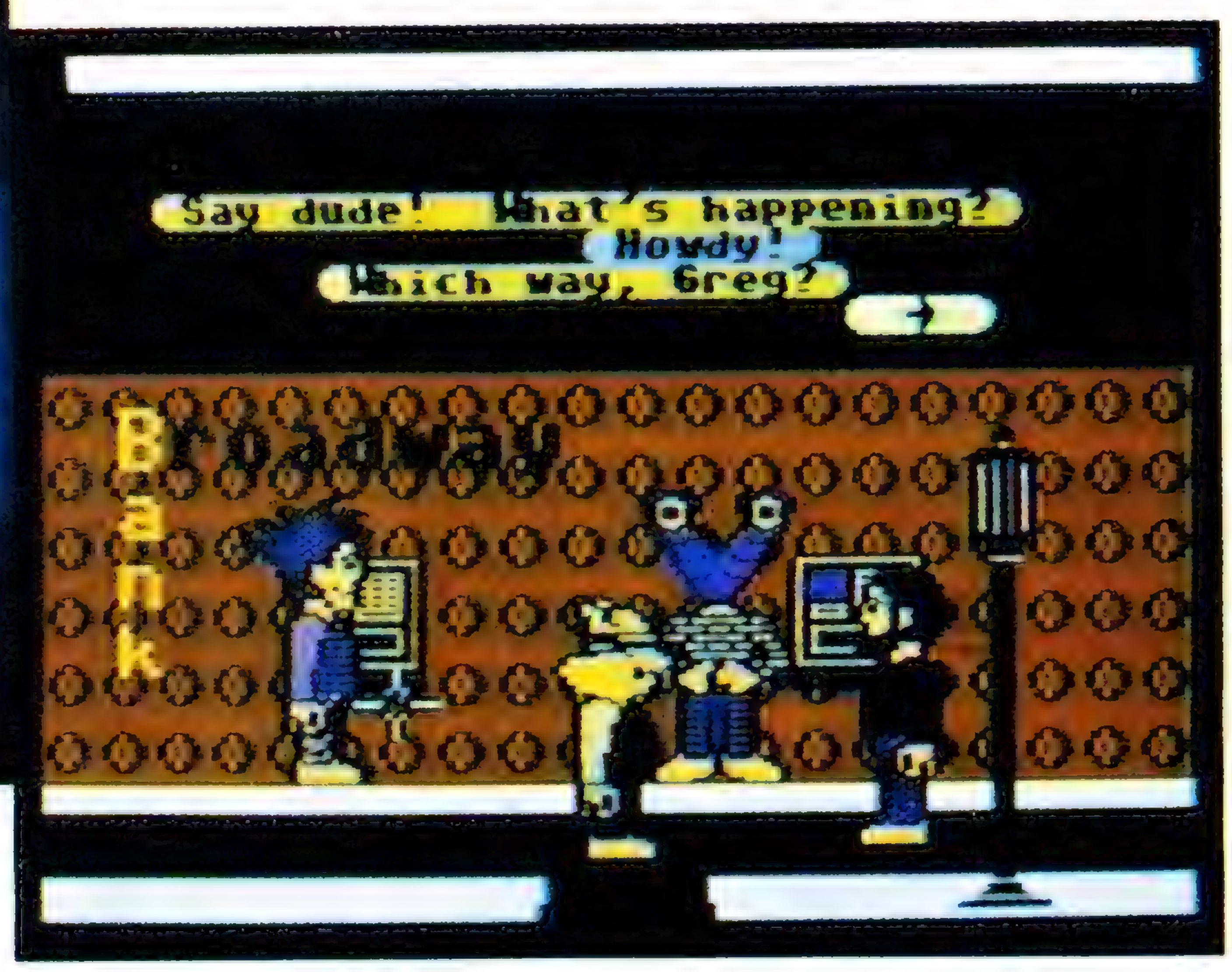
⬇この世界で発行されている新聞、〝ラント〞紙。外の自動販売機で買える。ワシのインタビュー記事が載ったのだぞ。その後、ワシはこの新聞の記者となったのだ。





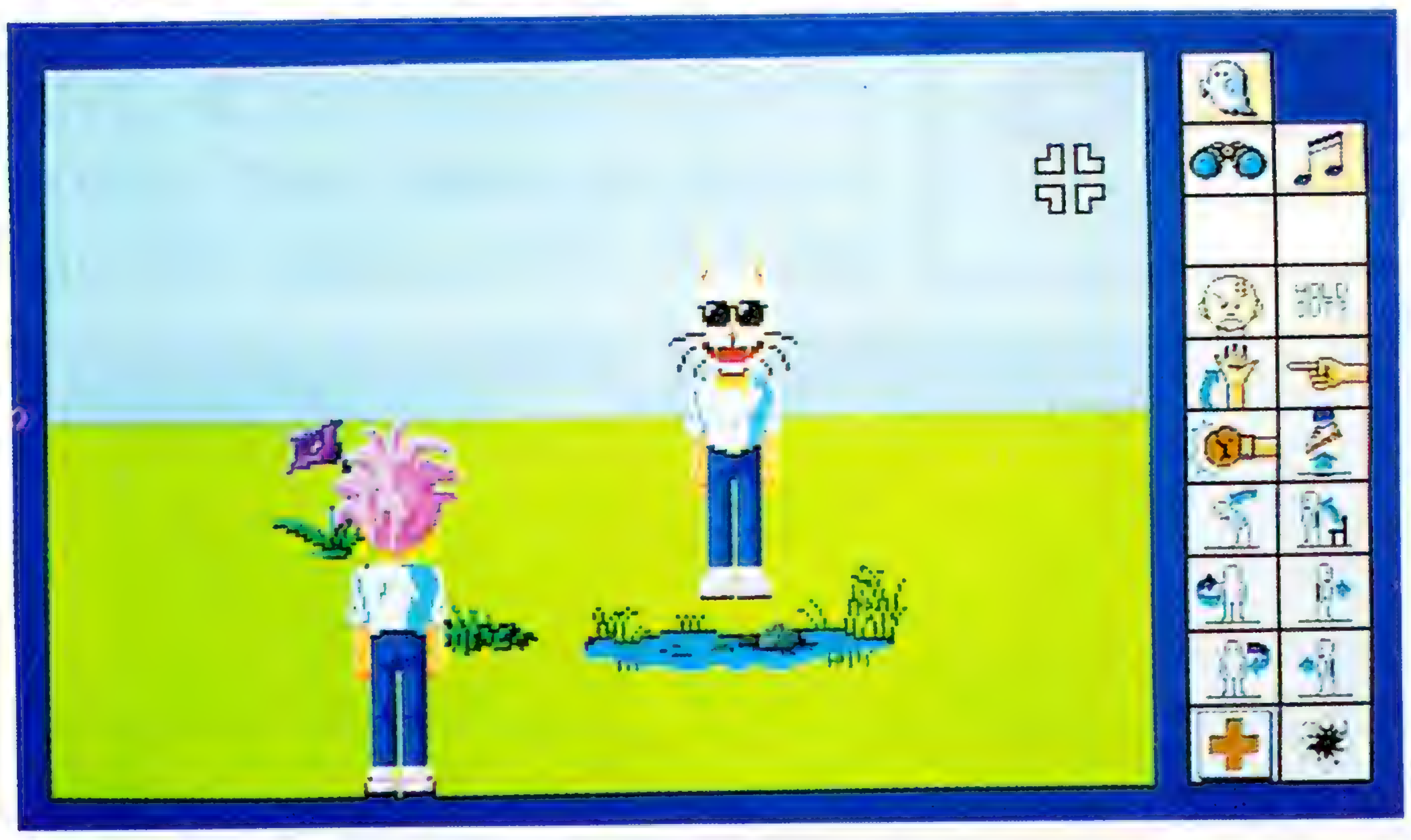
⬆プラザSWの噴水の前で、チップとグレッグに会う。ここから、市内見物に出かけたわけだ。この噴水は、運がよければ、オラクルと呼ばれるシスオペと話ができる場所でもあるのだ。

⬇銀行にはキャッシュマシンがある。ここに口座を開けば、大切なお金を悪い連中から守ることができる。ここにはいなかったが、町外れに行くと、銃を持った強盗に襲われることもあるらしい。



キミのアイデア募集中！

女の子のお尻はかわいいんだけど、地面にひとつだけ咲いた花が、かえって景色を寂しく感じさせている。でも、まだまだ移植作業は始まったばかり、プログラムも全体の2、3割ができているだけだ。グラフィックだってこれからプロの手が入れば、どんどん美しくなり、やがては画面からものが溢れだすくらいになるに違いない。



HABITATの凄さはわかったかな。こんな立派なシステムができるんだから、うまく生かして遊ばないと損だ。アメリカでのテストのときにあった銀行や映画館に、テレポート、テレパシー、郵便などのサービスは日本版でも用意されるはずで、遊び方を考えればそうとう楽しいことができそうだ。でもそんな与えられたものだけで満足してちゃいけないぞ。

実はラントというHABITATの世界の新聞は、プレイヤーが思い付いて始めたもの。プログラムがとても柔軟にできていて、新しいもの、面白いと思ったものを、どんどん追加していけるようになっている。アイデアがシステム管理者に認められれば、人のやってない変わったことができるようになる。

富士通でも色々なオリジナルのアイデアを考えている。見るものでは、映画館でプレイヤーの作った4コママンガを上映するとか、町の中で犬や猫がパレードをやるとか。元々のHABITATでも自分の姿を変えることができたわけだけど、どうやったら変えられるかがアイデアの見せ所だ。今のところ髪型を変えるには床屋にいくとか、首を取り替えるには釣堀に行って新しい首を釣り上げなくてはいけないとか、いろいろ提案されている。ほかにもカルチャースクールをやって、新しいものの作り方を研究するなど、新しいアイデアがいっぱいだ。でも、こんなアイデアはまだまだ必要とされている。

アイデア以外にもグラフィックとかサウンドとか、これから作っていくべきものはたくさんある。

秋には開始させますョ



開発責任者の福田さん。10人以上のチームを率いている。グラフィックを描いたり、音楽を作ったりしてくれるパソコン好きを探してるそうだ。

富士通は、とにかく協力して新しい世界を一緒に作っていってくれる人を探している。キミもなにか考えてみないか。

がんばってますってば



富士通のプログラマーの三好さん。HABITATの開発グループにはネクタイ着用禁止令が出ている。富士通では画期的な体制なのだ。



RPGは進化したのだ
USA本格RPGのトレンドを探る

OFFICIAL
Advanced Dungeons & Dragons®
COMPUTER PRODUCT

まだパソコンがなかった昔、"Dungeons &Dragons"(D&D)という、新しいコンセプトを持ったゲームが生まれた。ウィザードリィを初めとするパソコンRPGは、ここから大きな影響を受けて育ってきた。そして今、D&Dを精密にしたゲーム、AD&Dがパソコンゲームに進出してきたのだ。

Pool of Radiance
プール・オブ・レイディアンス

[超大作本格派精密RPG]

コンピュータ版AD&Dゲームの中心は、やはりこれ。テーブルトークのゲームでの、キャラクターの自由な動きをそのまま再現している戦闘シーンが、際だった特徴だ。戦いのシミュレーションを軸にして、ゲームの世界が広がっていく。

舞台は、長い歴史を持つ都市フラン。内海のほとりの河口の交通の要衝に位置するこの街は、戦乱による破壊から不死鳥のように何度となく甦ってきた、歴史を持っている。今も周囲の邪悪な勢力や、毒で汚染された川などにもかかわらず、法と秩序が復興のきざしを見せ始めている。

プレイヤーは、冒険を求めてこの街にやってきた。港に面した一部だけは、市の委員会の手によって守られ、店も宿屋もある。街の路上で寝ていると、警備の兵士に怒られるくらいには治安も安定している。だが、1歩内陸側に進むと、もうモンスターが、なんのはばかりもなくあばれ回っている。

こんなモンスターを倒しフランを悪の手から解放するのが、プレイヤーの使命だ。しかし最初からこんな大きな目標を与えられるわけではない。最初のうちは街の裏手のスラムに住みついているモンスターをやっつけろとかいった簡単な使命を、市の委員会から与えられて戦う。そうやって実績を積むうちに、委員会の信頼をかち得て、より重大な任務を任されるようになっていくのだ。

どんどん困難になる任務に合わせて、キャラクターたちも成長していく。プレイヤーが作れるキャラクターは6人。種族や能力、戦士や魔法使いなどの職業が選べるのは当然として、画面上での姿が、髪や着ているもの、武器などを組み合わせて選べる。これはキャラクターのイメージを自分だけのものにするための、テーブルトークでは普通に行なわれている手だ。

こんなふうに、テーブルトークでのキャラクターの属性は、ほとんどゲームに再現されている。珍しいところでは、人間以外のキャラクターは魔法使いと盗賊など、ふたつの職業のかけもちができること。ひとつの職業に集中しているキャラクターより成長は遅くなるが、時に応じていろんな手がうてるわけだ。

では、こんなテーブルトークから抜け出してきたような、細かい設定を背負ったキャラクターたちが活躍する様子を、見ていこう。



☗AD&Dの設定資料集"Forgotten Realms"を題材にした本格RPGシリーズ第1弾、"Pool of Radiance"。このIBM-PC版はSSIから。日本版はポニーキャニオンから発売予定。



☗地上の移動は2D。地上にはいろんなモンスターの住みかもところどころにある。



☗都市の中や迷宮の中では3D。ただし大抵の場所では、2D表示も選べる。

モンスター



モンスターにはランダムに現われるものと、倒されるまで必ず同じ場所に現われるものがある。

金銀財宝



宝には宝石や金貨銀貨など、多くの種類がある。コインにも重さがあり、銅貨は重さのわりに価値がないから嫌われる。

[リアルな戦闘シミュレーション]

キャラクターたちが、経験によって手に入れた力を発揮するのは、なによりもまず、戦いの場である。パーティー全員が魔法と弓矢などの飛び道具を効果的に使って総力で攻めるのだ。そして、重い鎧に身を固め、寄せてくる敵を切り捨てるべく剣をかまえた戦士たちに守りを固めさせる。

戦いの場には地形によって様々な障害物がある。地上の草原なら立ち木、地下や都市の中なら半ば壊れた建物の壁や迷路などいろいろだ。障害物も、場所と種類によっては、敵の矢から身を守る役に立ってくれるありがたいものだが、敵にうまく利用されると困ったことになる。特に敵がこちらより速い場合には問題だ。コンピュータが操っているからといって甘く見ていると痛い目にあう。弱い敵でも物陰から矢を射られたのでは、手の出しようがない。怪我を覚悟で近づいても、頃合を見て後ろに下がるなんて手を使われてしまう。

こんな目にあうのは、移動速度についてのルールがしっかり決まっているから。重武装した戦士は、魔法の鎧を着ているのでもないかぎり、動きが鈍くなる。かといって鎧を着ていない魔法使いが、先頭に立って攻め込むのは、ヒットポイントも少ないし敵の攻撃も当たりやすいことを考えると、あまりに危険だ。こうして一番遅い人の速度に、パーティー全体が合わされてしまう。

こんなつらい戦いもあるけれど、リアルなシミュレーションのおかげで楽ができることもある。こちらが6人しかいないのに、トロールがたくさん出たとしよう。囲まれてしまえば勝ち目がないけれど、左ページのタイトル下の写真のように、道が細いところで正面から出会えば、まだしも勝ち目がある。トロールは図体が大きいので、狭い道には何匹も並べない。正面に立って攻撃されている見方を、魔法で治療しながら後ろから矢を射れば、相手が何人いても同じだ。特に、敵の先頭にいるやつを魔法で金縛りにしたら、もうなんの心配もない。後ろにいるやつを飛び道具で倒してから、金縛りになっている敵を倒してやればいいのだ。

力ずくでの勝負だけにはならないで、こんな戦闘が楽しめるように、知性のあるモンスターにはそれなりの思考ルーチンがついている。特に魔法や飛び道具、テレポートなどの特殊な能力を使う敵には、よく注意しないとあっという間に強力なはずのパーティーがぼろぼろにされる。でくのぼうは、トロールなどの敵だけでたくさんだ。こっちはせっかく知恵のあるはずのキャラクターで戦ってるんだから、せいぜい頭を使って戦おう。

でも相手が弱くてまともに相手をする気が起きないこともあるね。そんな時のために、こちらのキャラクターもコンピュータまかせにすることができる。精密だからといって面倒なばかりじゃないのだ。





↑←地上でのリザードマン相手の戦闘。上は戦場の半分ぐらいのエリア。画面からは、エリア内のごく一部だけが覗ける。戦場にある木は、弓矢にたいして盾のような効果がある。敵より速く移動できれば、常時木の陰に身を置いて矢をよけながら、敵との距離を変えられて有利だ。



↑本来の味方は6人までだが、合計で8人までは追加の兵士を雇える。料金は高いが強敵と戦うときには、絶対に必要だ。



↑ダンジョンでのスケルトンとの戦闘。スケルトンを僧侶の法力で、遠くに追い払っているところだ。

キャンプ



キャンプでの休憩時間がある程度まとまらないと、使った呪文が回復できない。完全にキャンプできる場所を探すこと。

決闘場



モンスターと戦わなくても経験値が稼げる、1対1の決闘。負けても命までは取られないことになっている。

廃墟



地上にはいくつかの廃墟が残っている。強力なモンスターが住みついていることもあるが、過去に関する情報源ともなる。

地図



3D表示の時、特別な迷路以外では、コマンドでこんなマップを表示させて動き回ることもできる。

[フランから広がるストーリー]

ストーリーはフラン市の委員会から与えられる使命を軸にして進む。スラムの討伐をした者にはだれであれ委員会から褒美が与えられる、というようなお触れが出ていて、プレイヤーはその時の力量でやれそうな使命を選ぶわけだ。

もちろん使命といっても、委員会から押しつけられているわけではないから、難しいと思ったら他の使命を先にかたづけるのもいい。そこらのモンスターと戦ったり、トレーニング場で試合をしたりして、経験を積むのもいい。極端な話、使命なんかひとつも気にせずに、博打で金と暇をつぶし、酒を飲みながら噂話に明け暮れていてもいいわけだ。かえってそんなところからヒントが手に入って、使命が果たせることもあるだろう。

与えられる使命には、委員会の表に張り出されている、だれでも参加できるものの他に、使命をいくつか果たした実績のあるキャラクターだけに与えられる秘密の使命もある。秘密の使命の中には、モンスターたちの間の取引きに潜り込んで、噂になっている強力な武器とは何かを探ってくる、といった必ずしも戦闘をしなくてもすむものも混じっているのだ。

だれでも参加できる使命も、フランの周囲が平定されるにつれて、だんだん遠くを舞台にした、強力な敵がかかわるものに変わってくるし、内容も複雑になってくる。街の横を流れる川を汚している原因を突き止めるなどいろいろあるのだ。これらのすべてにいろいろな役割を持ったコンピュータの操るキャラクターが登場する。彼らの行動は、こちらのしゃべる内容やしゃべり方など、いろいろなパラメータによって決まる。

すべての使命はフランの街の解放につながっていく。フランの街のこうむっている、すべての災厄の源に迫っていくのだ。源に近づけばゲームのタイトルの、〝Pool of Radiance〞という言葉の意味もわかってくるだろう。

こんなに多くの使命が用意され、多様な人物が登場し、複雑な展開を見せてくれるのは、ゲームシステムのバックにある、〝Encounter Control Language(ECL)という、このゲーム専用のプログラム言語の力だ。エリアごとに、ECLのプログラムが用意されていて、各種のイベントや、敵がこちらと戦う気になるかどうかの判断は、すべてこのECLのプログラムで行なわれる。どんなシナリオでも、この言語で簡単に書けるから、ストーリーに幅が作りやすいわけだ。

こうやって作りだされた波乱万丈のストーリー展開をのりこえ、きびしい戦闘を生き抜き、ゲームの最終目的であるフランの街の解放に成功したからといって、キャラクターたちの仕事が終わったわけではない。

このゲームの舞台になったテーブルトークゲームの世界設定である、〝Forgotten Realms〞は非常に広大で、このゲームでカバーされている範囲は、ごくわずかだ。キャラクターのレベルや、キャラクターの職業も比較的初級向けになっている。ECLや戦闘システムを活かした、上級のシナリオがほしいのは当然だ。

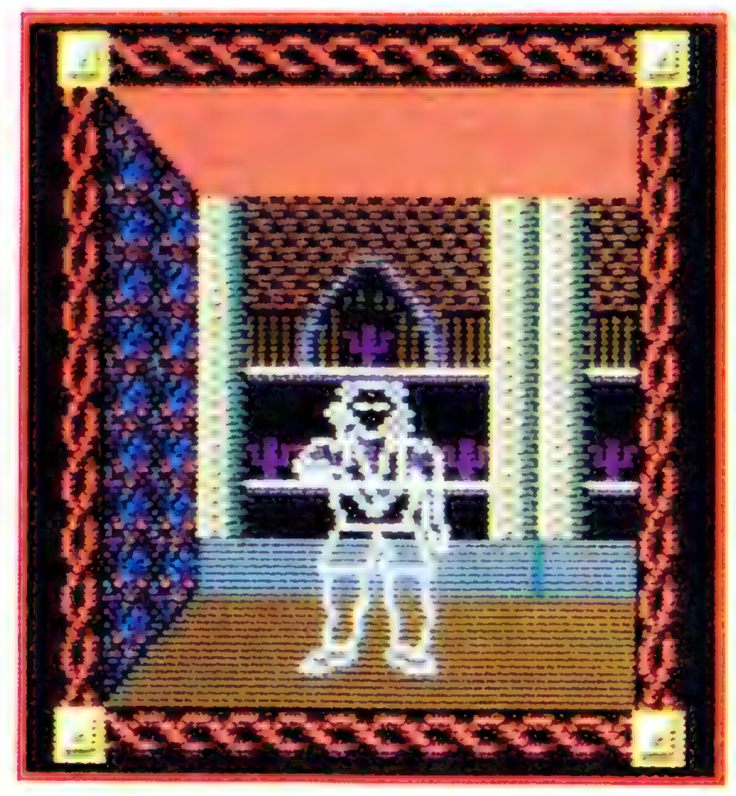
そういう声をあらかじめ予測し、シリーズ第2作が作られつつある。〝Curse of the Azure Bonds〞というタイトルで、フランの街からは遠い地方を舞台にしている。フランよりは文明の中心に近いので、レベルの高い魔法の先生などもいる。経験さえ積めば、より高レベルの先生について、どんどん自分のレベルを上げられるというわけだ。キャラクターの職業もレンジャーやパラディンなど、新しいものが追加される。広い世界を巡り、いろいろな都市を訪れるような感覚で、次々に作られるゲームが楽しめるのだ。先は長いぞ。



⬅市の委員会で書記に、ソカルの城塞からならず者を追い払えば賞金を与えるといわれる。ソカルは船での交通の要衝なのだ。



➡ソカルの門の手前に、エルフの死体があった。こんなところにいるエルフは冒険者に違いない。調べてみる価値はある。



⬆傭兵の助けを借りた大激戦の末に、往時の教会の祭壇までたどり着いた。おや、何か出てきたぞ。



⬅出てきた幽霊は、何か聞きたいことがあるようだ。この幽霊は、フランの復興の日を待っていたのだ。



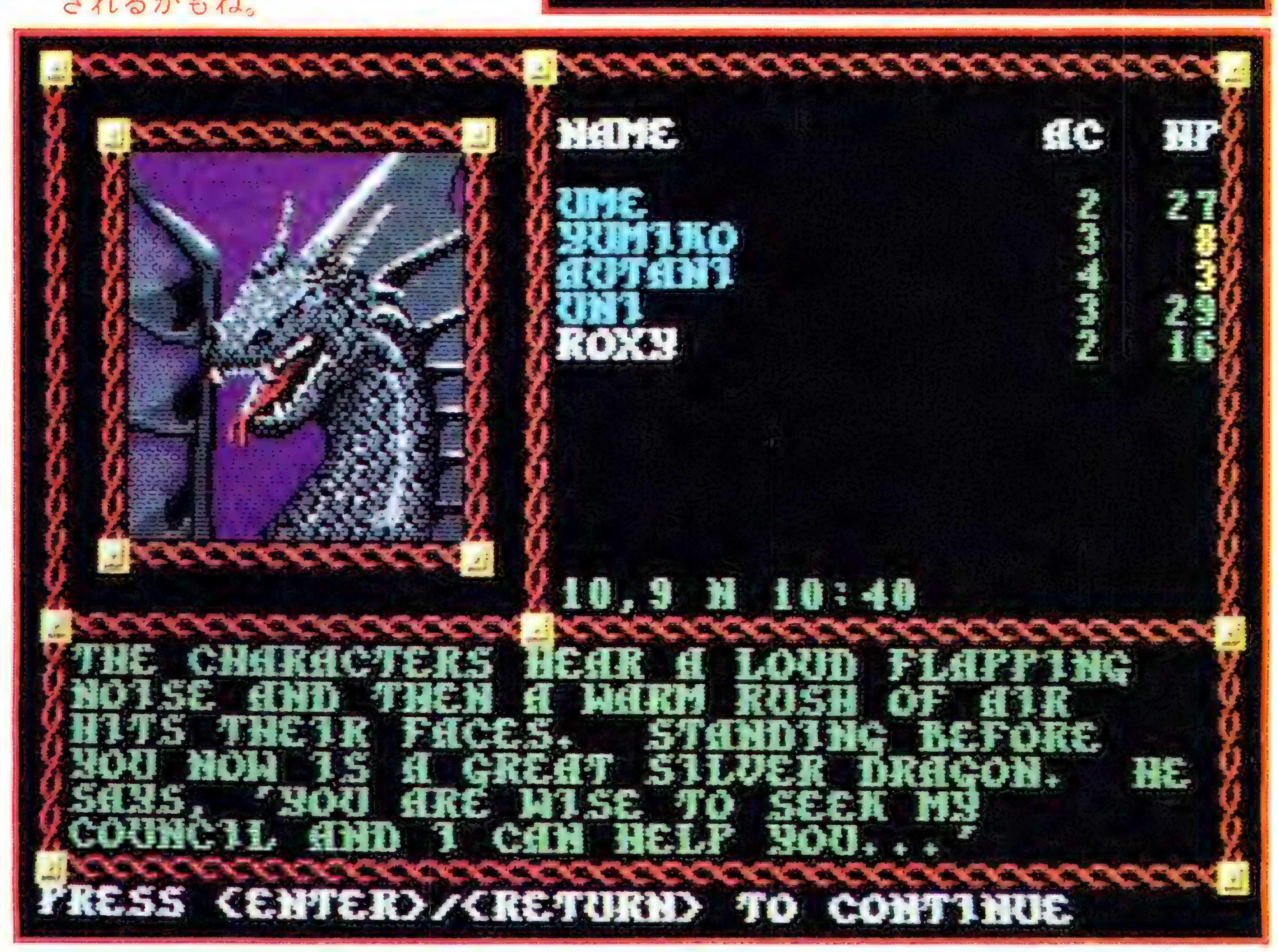
➡街の西側から内陸に向かって進む。このあたりはかえって街の中より安全なようだ。



⬅街のそばを流れる川の上流には、不気味なピラミッドがそびえている。調査の必要がありそうだ。



➡フランの西のほうの谷をさかのぼると、不気味な洞窟が見つかる。よほど大きな生き物が住んでいるようだ。



⬇シルバードラゴンだ！ 洞窟の主は、こいつだった。おとなしく話を聞かないと、ひどい目にあわされるかもね。

Hillsfar

ヒルズファー



⬆アリーナでの戦い。勝てば経験値がもらえるという点では、フランの決闘場と同じようなものだが、アクション性があるのと敵にモンスターが混じるところが違う。

[インタラクティブムービー]

ロールプレイングゲームのキャラクターには、どうしても過剰な期待をかけてしまいがちだ。戦っている様子を、自分の目で確認できるわけではないから、能力を過大評価してしまう。たいして経験を積んだわけでもないのに、レベルの数字が少し上がったからといって、洞窟の奥のほうまで突っ込んでいくわけだ。

このゲーム、〝Hillsfar〞は、フランの南西、内海の対岸に位置する都市ヒルズファーを舞台に、キャラクターの修行の様子をゲームにしたもの。職業ごとに必要な能力を、アクションゲームを通じて身につけていくのである。〝Pool of Radiance〞などとキャラクターのデータのやり取りができ、そのキャラクターのレベル上げにも使える。

盗賊のキャラクターなら、迷路にいくつか置かれた宝の箱を探して、鍵をこじあけてまわるのが修行だ。鍵を開けるところはリアルタイムパズルになっている。錠に合わせて、鍵の部品のようなものを組み立てないと鍵があかない。戦士なら決闘をやったり、馬に乗ったりと、他にもいろいろ修行が用意されている。

ようするに、本格RPGのほうで自分が使っているキャラクターのひとりになって、アクションゲームをやり修業するわけだ。しかし次はどの修行にしようかなんて、メニューで選べるわけではない。この街では、どこで何が起きるかわからないのだ。いつも細心の注意をはらっていないと、修行どころじゃないぞ。





⬆➡火縄が燃え尽きるまでの短い間に、錠に合わせた鍵を選び、はめ込まないと錠が開かない。こんな簡単な錠で失敗しているようでは、とても盗賊稼業は務まらない。まして迷路を走り抜けながら宝箱を開けて回るなんて。

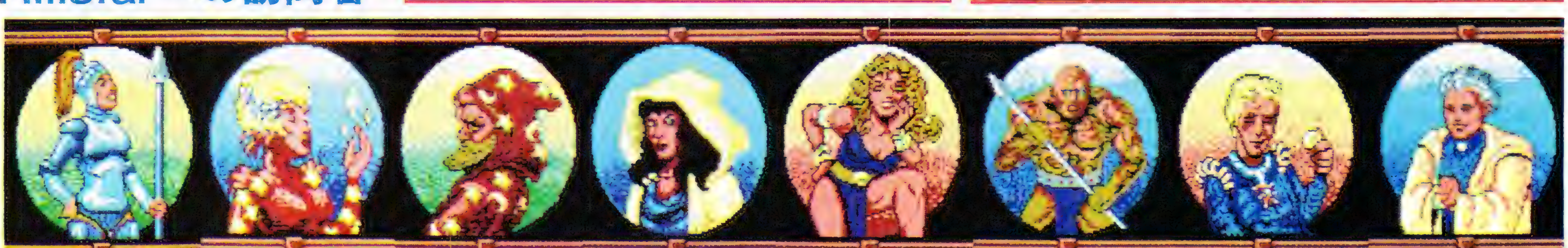


⬅ヒルズファーの街の中の探検。安全そうな街だけど、こうして歩き回っている間にも、いつ何が起きるかわからないのだ。



⬇Hillsfarのパッケージイラスト。AD&Dシリーズの中でも、イラストの雰囲気はソフトにより違う。それもまた気分が変わり楽しい。

Hillsfarへの訪問者



パソコンRPGの面白さを、極めてシンプルなシステムで実現した歴史的ゲーム、ウィザードリィもシナリオ4、5ではシステムの大きな変更をくぐりぬけ、多くのコマンドが追加された。やはりRPGは、どんなことでもできるシステムのほうに向かいつつあるのだろうか。

Heart of the Maelstrom

ハート・オブ・ザ・メールストローム

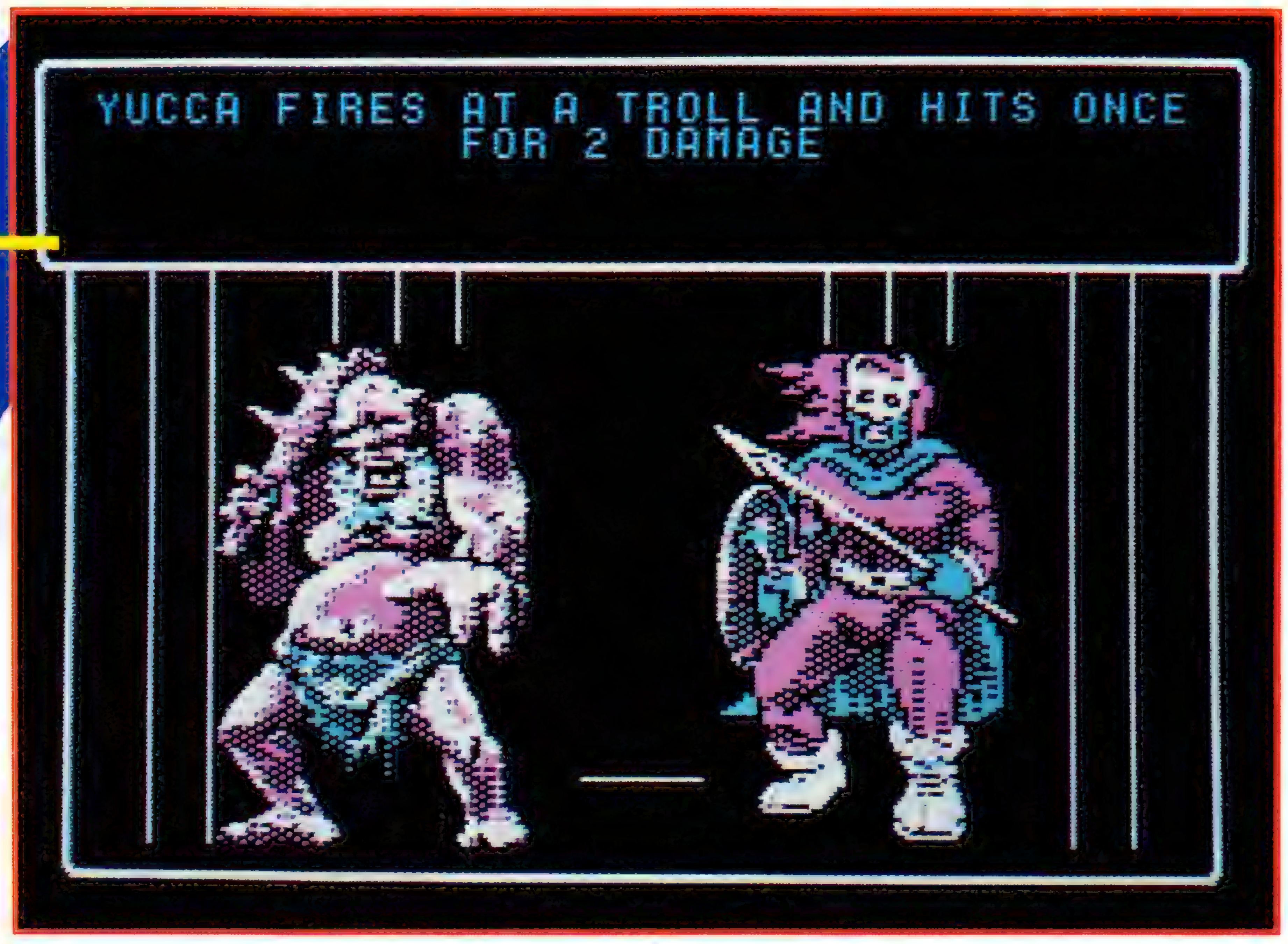
[拡張されたシステムのシナリオ5]

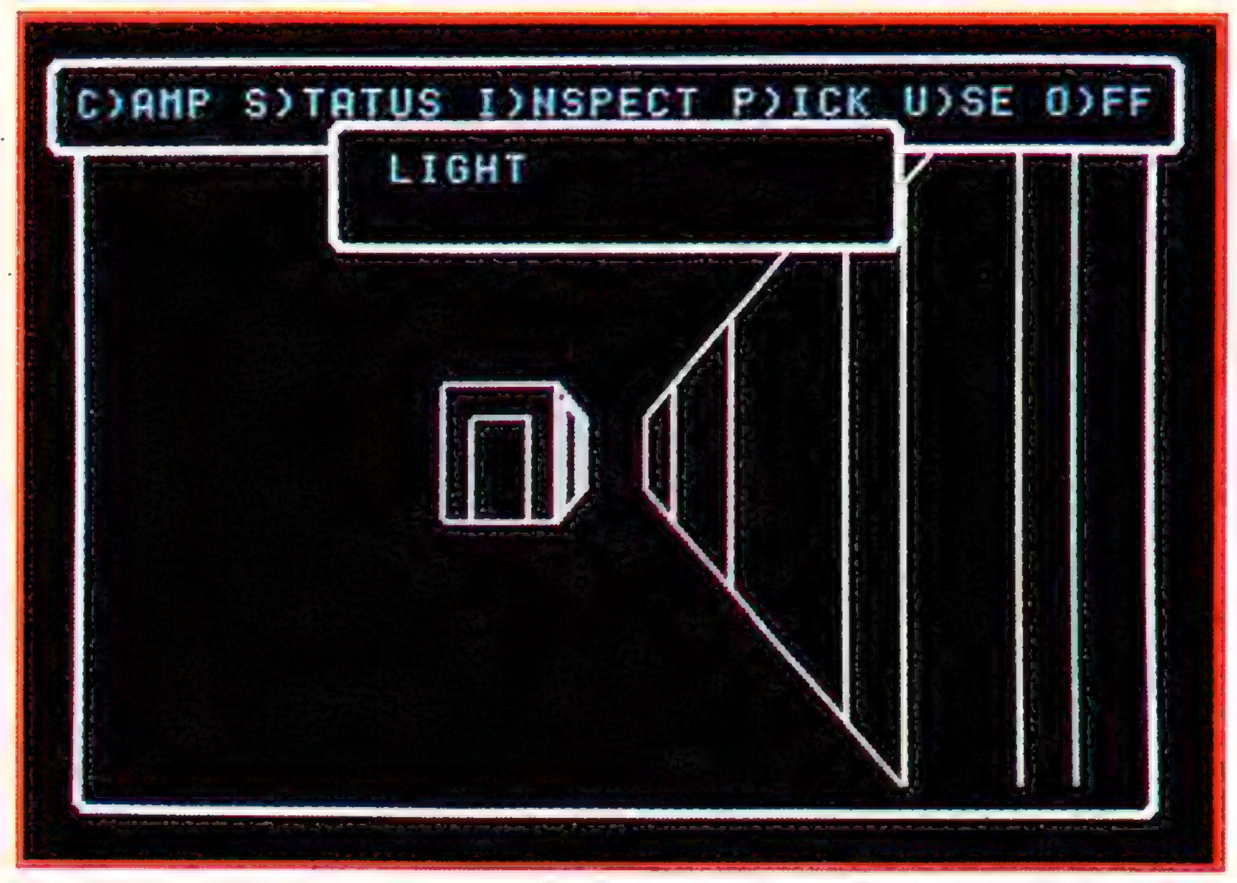
このゲームはウィザードリィの第5シナリオ。ストレートなダンジョン探検がすべてだ。システムには多少の変更があったけれど、ゲームの本質はシナリオⅠと変わらない。安全な地上から危険な地下へ、モンスターのレベルとダンジョンのレベル、そしてキャラクターのレベルが、足並みをそろえて上がっていく。プレイヤーは常に次のレベルを求めて進む。最高のレベルを世界の中心として見ると、ウィザードリィは非常に求心的なゲームなのだ。

このシナリオのタイトルには、〝渦の中心〟という意味がある。ウィザードリィの持つ、求心的な構造を象徴するタイトルであろう。しかし、この渦には今までのシナリオにはなかった要素が、いくつか流れ込んできている。

中でも重要なのは、魔法の呪文やコマンドが追加され、矢を射たり盗賊が物陰に潜んだりできるようになったこと。そして、ダンジョンの中でも特別な相手とは、話し合ったり物を売り買いしたりできるようにもなった。さらに、決して過小評価されてはならないのは、モンスターのグラフィックの変化である。これは日本のファミコン版のウィザードリィの、美しいグラフィックに刺激された面もあったようだ。

ここまでの変化については、ゲームの側から、はっきりとこちらに向けて姿を見せている。だが、こちらの手で解き明かしていかなければいけない変化もあるのだ。といっても、いくつかは以前にウィザードリィと付き合ったことのある者なら、すぐ気づくだろう。

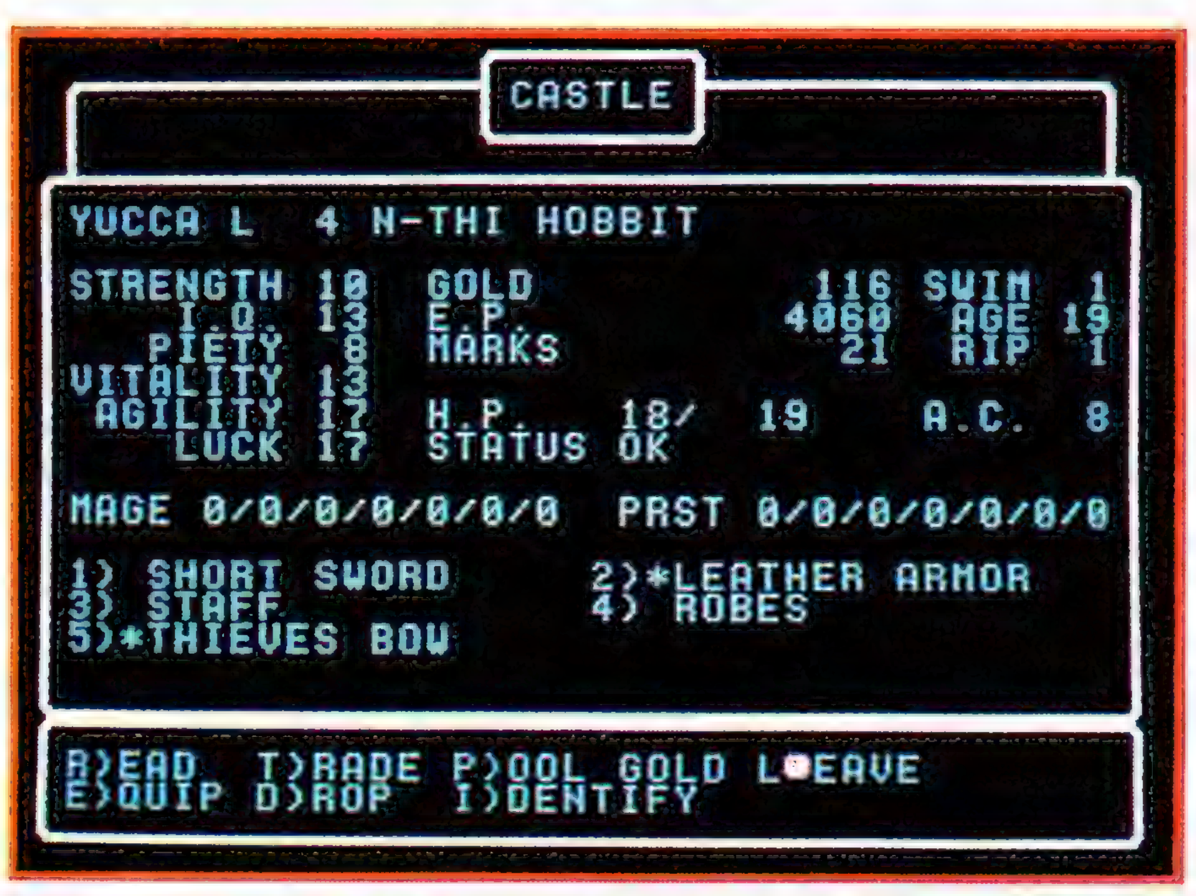




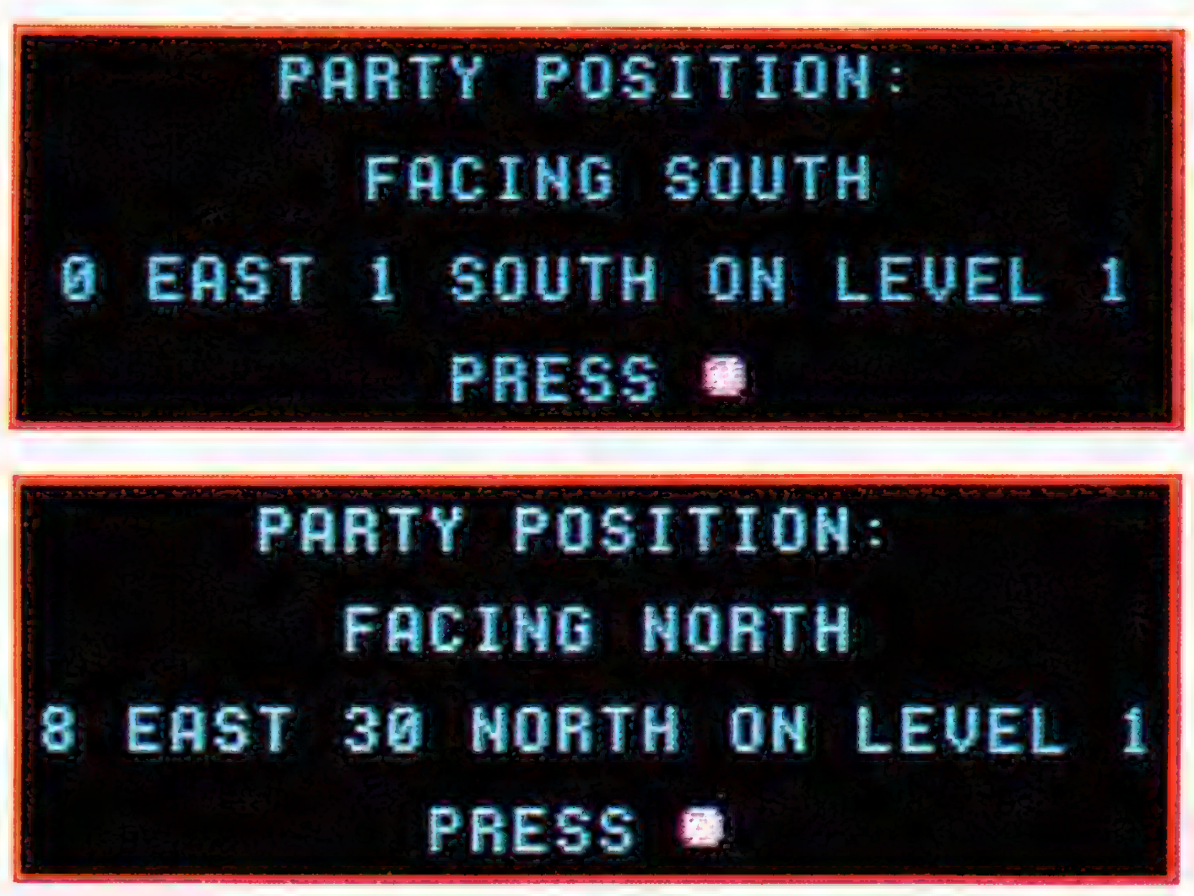
⬆今までのシナリオに比べて巨大になったグラフィックが迫力の、戦闘シーン。このIBM-PC版は、Sir-techから。日本版のスケジュールは未定だ。

⬅迷路の情景は、今までのシナリオとほぼ同じ。魔法でしか照らし出せなかった、遠くのほうが、トーチやランタンなどのアイテムでも照らせるようになっただけ。

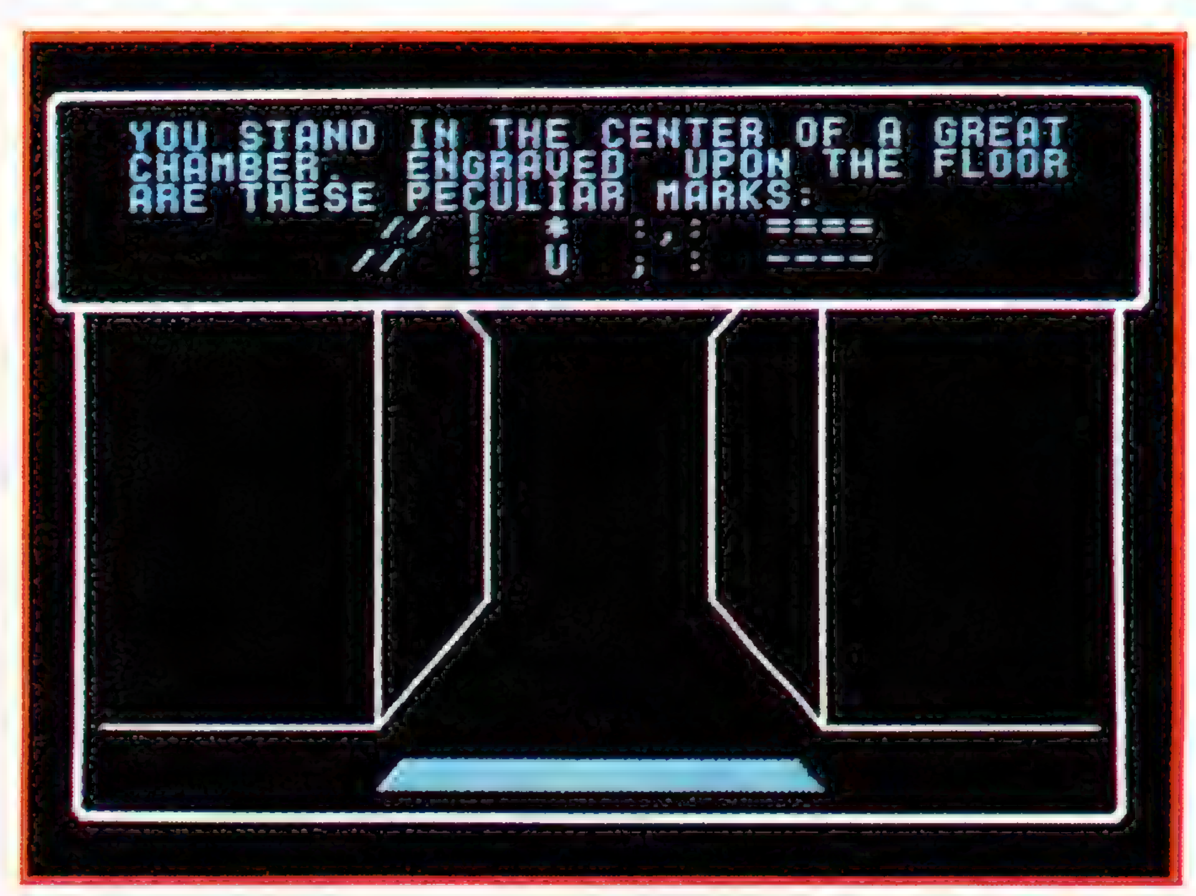
地下Ⅰ階に下りてすぐ、後ろを振り返ると謎めいたメッセージの出る場所がある。この事実の重要なところは、後ろを振り返っても行ける場所があったということだ。ここで位置を調べる〝DUMAPIC〟の呪文を唱えると〝I SOUTH〟という結果が出る。これは間違いでもなければ、なんらかの力で呪文が歪められているわけでもない。そう、ウィザードリィのダンジョンは、シナリオⅠから4に至るまで継承



⬆キャラクターの属性には、泳ぎの能力の〝SWIM〟や、それまでに死んだ回数の〝RIP〟など新しいものが増えている。



⬆地下Ⅰ階の2ヵ所で〝DUMAPIC〟の呪文を唱えた結果。両方とも今までのシナリオでありえなかった結果だ。



⬆迷路に時々描かれている変わったシンボル。よく覚えておけば、時がくればカンが働いてくれるだろう。

弓を射る



盗賊や魔法使いが専用の弓を持てるようになった。これでもう、“PARRY”のコマンドは使わなくてもすむ。

ランタン



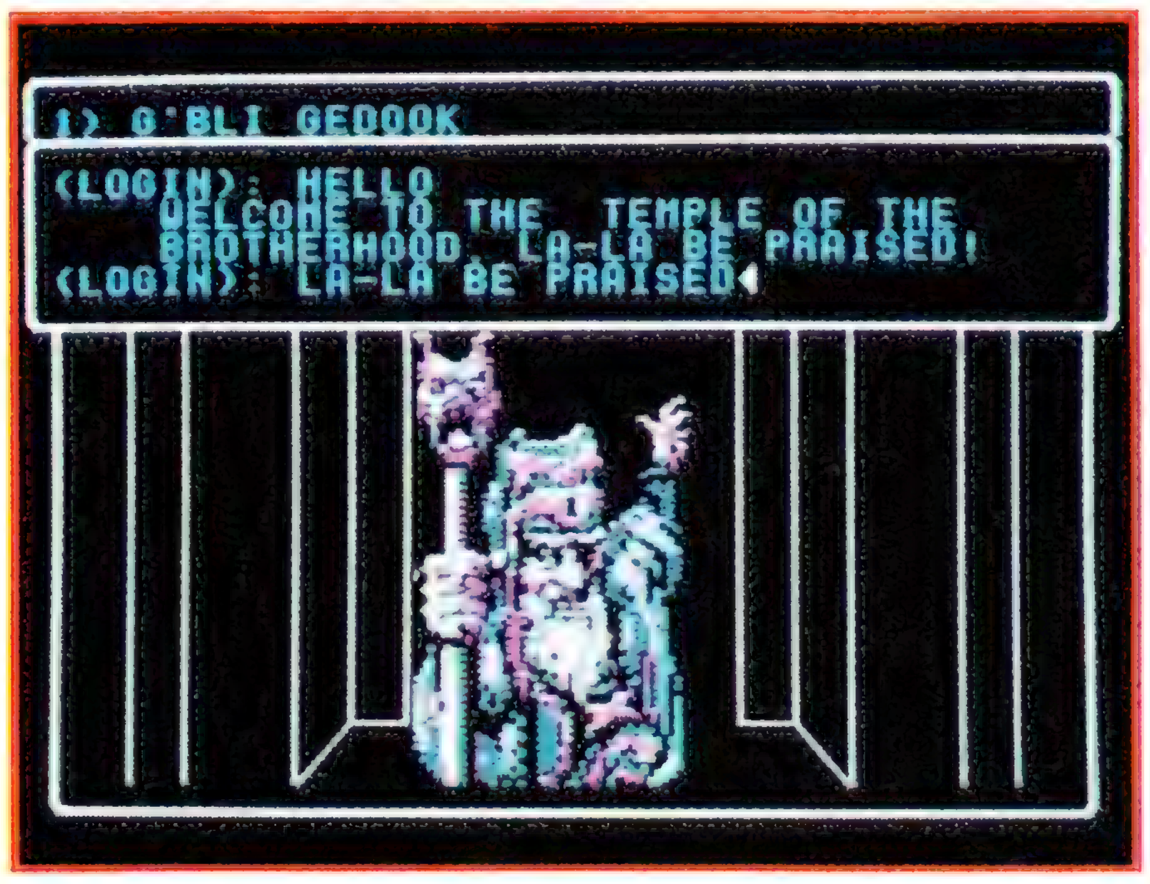
ランタンさえ買えば、マッピングはとても簡単になる。初心者にもプロ級にもおすすめのアイテムだ。

され続けた、20×20の正方形であることをやめたのだ。実のところ、迷路の外形は、迷路のレベルによってすべて異なり方向感覚の混乱をいや増している。

迷路をさらに複雑にしているのは、いたるところにある、鍵のかかった扉である。今までのシナリオでは、鍵を手に入れるしか開けようがなかった扉なのだが、このシナリオでは、盗賊に錠をこじ開けさせることもできるし、魔法使いに呪文で錠を開けさせることもできる。鍵がなくても扉が開けられるわけだ。実は、これがかえって迷路を複雑にしている。地下1階にすら、10レベル以上のキャラクターがやらないと開かない扉がある。このため、あるレベルを完全に踏破してから、次の階に進むというやり方が通用しなくなっているのだ。

この迷路の変化は、ウィザードリィが持っている求心的な要素を目に見えにくいものにした。そして、プレイヤーにとっては、どこを目指せばいいのか見つけだすことが使命になるだろう。これは単に迷路の中にあるはずの最終的な目的地を見つけだすというだけのことではない。キャラクターたちの目指すべき姿も、手に入れるべき力も、もはやはっきりとは見えないのだ。すべての妨害をこえれば、いずれは真実が見えるはずだ。

さて、これからのRPGはどうなるのだろうか。ウィザードリィはシナリオ6でも、このシステムを貫いていくようだ。AD&Dのシリーズは、ますます精密になっていくだろう。RPGの芯を見つけるのは難しくなるいっぽうなのだ。



↑ところどころに会話や物の売り買いなどの相手になってくれるキャラクターが出てくる。



↑何レベルになっても、レベルが上がるのはうれしいもの。特にこれだけ能力が上がるとね。



↑パーティーが全滅すると墓が建つ。どんなに立派でも、うれしくない。

New Mage Spell

PONTI	L2	1ラウンドに攻撃できる回数が増え、ACが1だけ良くなる。味方ひとりにだけ有効。
MELITO		モンスターの1グループ全体に、1～8ポイントのダメージが与えられる。
DESTO		盗賊と同じように錠をこじ開けられる。もちろん失敗することもあるし、レベルが足りなくてもだめ。
BOLATU		モンスターを1匹だけ石にしようとする。もちろん失敗することもある。
CALIFIC	L3	パーティーの目の前の壁に秘密の扉が隠されていれば、必ず発見できる。
CORTU		魔法に対する防御だが、ドラゴンなどの吐く炎に対しても有効だ。
KANTIOS		敵の1グループが、呪文をかけたり仲間を呼ぼうとしたりしているのを邪魔できる。
TZALIK	L4	モンスター1匹に24～58ポイントのダメージが与えられる。神の拳という意味。
LITOFEIT		かすかに浮遊できる。地上に置かれた罠などは避けられるし、敵をサプライズする可能性が増える。
ROKDO		KATINOを強化したような効果がある。めったなことではROKDOからは回復できないのだ。
SOCORDI	L5	エレメンタル・プレーンからモンスターを1匹だけ呼び出してパーティーのために戦わせられる。
BACORTU		MONTINOと似た効果がある。魔法から身を守る方法としては、かなり強力なものだ。
PALIOS		モンスターによってかけられたBACORTUを解くなど、モンスターの防御用の魔法を弱める効果を持つ。
VASKYRE		どういう効果があるかはランダムなので、結果の予測はできない。だが常に破壊的である。
MAMOGREF	L6	味方のひとりのACを－10にする。物理的な攻撃はほとんど効かなくなるわけだ。
LOKARA		地面に穴が開いて、敵すべてが地中に呑み込まれる。もちろん効かないモンスターもいる。
LADALTO		MADALTOを強力にした魔法。モンスターのグループひとつに対して34～98ポイントのダメージがある。
MAWXIWTZ	L7	VASKYREを、より破壊的にした魔法。ほとんど悪魔的な効果があるといってよい。
ABRIEL		本来、神々の間の戦いで使われる魔法らしいということしかわかっていない。

New Priest Spell

KATU	L2	魅惑の呪文。普通の敵にも有効だが、やはり会話のできる相手に使いたい。
HAKANIDO	L3	モンスター1匹の最高レベルの魔法の力を吸い取る。自分の魔力になるわけではない。
BARIKO	L4	モンスター1グループに対し6～15ポイントのダメージを与えられる。刃が飛んでいくのだ。
BAMORDI	L5	モンスターを1グループ呼び出そうとする。もちろん失敗することもある。
MOGATO		デーモン系統の敵1匹を、もと来た地獄に追い返そうとする力がある。
LABADI	L6	モンスター1匹のHPのほとんどを吸い取って、魔法をかけたほうのHPをその分増やしてくれる。
KAKAMEN		モンスター1グループに対して、火を送り18～38ポイントのダメージを与えられる。
MABARIKO	L7	敵のモンスターすべてに、18～58ポイントのダメージを与える強力な魔法だ。
IHALON		味方のひとりに大変いいことがある。だが、この呪文は使うと忘れてしまうので、また覚えないと使えない。
BAKADI		モンスターの1グループをすべて殺してしまう。死の風を送るのだ。

挑戦 ワープロ教室



普段、ゲームにがんがん使っているけど、ちゃんと勉強するとなるとなかなか面倒なのがパソコンというやつ。むずかしいことはどーでもいいが、ワープロぐらいちゃんと使えればいいな、と思っている読者にワープロ教室のお話をしましょう。

パソコンの使用状況を調べてみると、オフィスでは80パーセント以上、家庭では30パーセント以上のパソコンがワードプロセッサ、つまりワープロとして使用されているのだそうだ。よく売れているビジネスソフトの顔ぶれを見ても、ワープロソフトが多いし、雑誌の広告などを見てもそうだよね。

かくいうログイン編集部でも、ワープロが解禁になってからというもの、編集部の机の上にあるパソコンのほとんどが、ワープロとして原稿書きに使われているのだ。仕事がら、ゲームソフトを動かす頻度も高いけど、この記事だってキーボードをがちゃがちゃ叩きながら書いているのである。

ワープロソフトの使用者数はうなぎのぼりで、そういう現状を眺めて、「ああ、ログイン編集部もやはりオフィスだったのだなー」などとおかしな感慨に浸っている場合ではないが、それじゃ、そのワープロソフトをちゃんと使っているかとなると、どーも怪しい。べつに原稿の出来を問題にしているんじゃなくて、ワープロソフトを十分に使いこなしているかどうかということね。

というわけで、下にのせた写真だけれど、これは、編集部でごく日常的に見られる光景なのである。およそ、ハイテクの最先端であるコンピュータの情報誌の編集部でおこなわれている行為だとは思えないかも知れないけど、事実はだいたいこんな感じなのだ。

そのうえ、だからってこういう連中がワープロソフトをもっと上手に使えるように努力しようとするかというと、そんなことはない。べつに、不自由していないし、原稿用紙に鉛筆で書いていたころとくらべて格段に楽になったんだから、いいんじゃないの、という意見が支配的なのだ。ま、人のことは言えないんですけどね。

ログイン編集部にみるさまざまな入力方法

音声入力法、手書き入力法など、現在、さまざまな入力法が考えられているが、ログイン編集部で採用されているのは下のような方法である。人間工学的に優れているかどうかわからないが、編集部以外でもわりとよく見られるようだ。

一本指打法



⬆キーボードに触るのが初めてというある編集者があみだした秘技だ。ひとさし指しか使わないので、疲労度も少なく効率的。な、わきゃねーか。

洗顔法





⬅⬆キーボードからけっして顔を上げないその様子が、まるで顔を洗っているようなので、そう呼ばれている。全文章を打ち込んで、ディスプレイを見てみると英文モードになってたということもある。

いきあたりばったり法



⬆なにはともあれプリントアウトして、できあがったものを赤鉛筆で校正するという、前近代的だが確実な方法だ。

ワープロ能力判定

そこで、本当のところ、みんなにどれくらいワープロをあつかう能力があるのか、実際に調べてみることにした。

まず入力速度からだ。テキストを見ながら、10分間でどれくらいの文章を打ち込むことができるのかという、きわめてベーシックな能力である。実験台として、普段、ワークステーションというパソコンの親玉みたいなヘビーマシンをワープロとして使っている五十嵐久和にやらせてみた。

「なにしろ、ぼくのNEWSはCPUが32ビットの68020でクロック16メガなんだから、そこらへんのパソコンとは速さが違うよ」とムズカシイことを言うのだが、ヨーイ、ドンでやらせてみると、面白いように打ち間違えたり、同じところを2度打ちしたりとさんざん。結局10分間で250文字前後しか入力できなかったのだ。

口ほどにもない。これじゃ、16メガヘルツのうち、99パーセントぐらいは、CPUがなんにもしないで遊んでいるようなものだ。

つづいて、もとOLの宮地千里に同じことをやってもらった。こちらはPC-9801のワープロソフトにもかかわらず、五十嵐の約1.5倍の文字数を入力したのだ。さすがに、英文タイプと国際テレックスを仕事でやっていただけのことはある。

そのかわり、五十嵐がほぼ満点をとった、下の〝ワープロ常識問題〟は、ほとんど解けなかったというのがちょっとひどい。

つぎへいってみよう。今度はログインの重鎮で、年季の入ったエディターである藪暁彦だ。こちらが使用しているのはRAMディスクをかませたPC-9801。しかし、テキストを写していると、普段の習慣からついつい文章のまずいところを直してしまうので、やたら遅い。おまけに、テキストのどこを打っていたのかすぐ忘れてしまうので、はたで見ていても、じれったいことはなはだしい。

とはいえ、結果として入力した文章量は、さきほどの五十嵐と、たいして違わなかった。つまり、いくらマシンが速くても、書ける文章の量は入力速度に左右されるというわけなのだ。

送り仮名の使い方や、点の打ち方などが、ログインの正式フォーマットとかなりちがっていたので、やりにくかったのだろうけれど、10分間で200から300文字前後というのは、ちょっと情けないような気がするね。どんなもんでございましょう？

『10分間で400文字』に挑戦



⬆最初はヤル気まんまんだった五十嵐だ。こんなのちょいちょいってなもんよ。



⬆点は抜かすわ同じところは打つわでひどいありさま。首をかしげることしきり。

人間にとって一番興味深いものは人間だろう。芸術家も実業家も、洋の東西を問わずだれもが人間についての情報を求め、それぞれの立場で理解を深めてきた。

ところで、マスコミが有名人の私生活をのぞき見しては暴きたてるのは、人間に関する情報提供というにはあまりにもえげつない。たとえば、過当競争にある写真週刊誌は、いかに早く完全にのぞくかを競っている。批判や非難は多いが、マスコミを通してだと、自分が直接のぞいているわけではないという免罪感が読者に働くのだろうか、とにかく売れ行きが良いのである。売れているという事実ほど企業にとって有難いことはない。「読者のニーズ」に応じるという大義名分のもとに、のぞきと暴露をエスカレートさせる。その結果、情報の送り手と受け手が寄ってたかって他人の私生活をのぞき見しているような観がある。

対象を尊重しない他人ののぞき見情報に、私たちはそろそろ愛想をつかしていいころである。

⬆これが実験に使った問題文。これを35字詰めで10分以内に入力しろというのが問題だ。みんなも挑戦してみよう。

●文書処理常識問題

［問題１］次の文章の（　）のなかにある語句のうち、より適切と思われるものを選び、番号で答えなさい。

（１）ワープロが標準装置していない文字等を、新たに追加装備することを（１．外字登録、　２．特殊記号）という。

（２）表題などを中心にそろえることを（１．センタリング、　２．インデント）という。

（３）キーボードを打つとき、手首の高さは肘より高いほうが（１．望ましい、　２．望ましくない）。

（４）熱転写印字方式はワイヤドット印字方式より（１．音が小さい、　２．音が大きい）。

［問題２］次のワープロに関連する文のうち、最も適切なものを一つ選びなさい。

（１）袋とじ印刷とは、
- ア．２ページ分を左右に並べて印刷すること。
- イ．宛名などを同一文中に挿入して何通もの案内状等を印刷することである。
- ウ．一枚ごとに封筒の表に印刷することである。
- エ．用紙を一枚ごと差し込んで印刷すること。

（２）ワープロ学習機能というのは、
- ア．操作の途中で機能の説明をしてくれる機能である。
- イ．使用者にとって適切な字句などを過去の使用頻度や順序などに基づいて自動的に選択する機能のことである。
- ウ．初心者がワープロに上達するようにメーカーが提供する自習用ソフトウエアのことである。





⬆➡常識問題をやらせてみたがてんでダメ。非常識な奴らばっかりだった。

ワープロ教室ってこんな感じ

というわけで、ワープロ教室を見学しにでかけたのである。あわよくば、講義を受けてワープロの正しい使い方をおぼえてくる、という狙いもついでにあった。

パソコンのユーザーがワープロソフトを買いこんだとき、まずはマニュアルを読んで使用法を勉強し、ある程度使えるようになってそれっきり、というのがもっとも普通のコースだろうと思う。

書きたいものが書けるようになれば、それだって別にかまわないのだが、世の中にはお金を払ってワープロを教えてくれるワープロ教室というものがあるのだ。

そこではより高度なことが行なわれているのではないかと、つい想像してしまうのだが、本当のところはどうなのだろう？

渋谷にある、朝日コンピュータスクールにいってそこらへんの話を聞いてきたのである。「べつに、そんなに難しいことをやっているわけじゃないんです。ここでは、ビジネスの現場で通用する基本的な事柄を教えているだけです」と語るのは、美人インストラクター、米谷さん。

ビジネスったっていろいろあるけど、こちらではIBM5550システムを使って、ワープロの基礎知識や文書の作成だけでなく、電話の応対だとかビジネスマナーだとかもあわせて教えているのだそうだ。

講義の内容を見ても、ワープロ実習だけじゃなく、オフィス学とか、秘書検定講義とか、ムズカシそーなものがならんでいる。

ふーむ。ただ、ちょっと人よりワープロがうまくなりたいって軽い気持ちじゃいけないみたいだな、と思ったところでさっそく授業をのぞかせてもらった。

上のほうにも書いてあるけれど、授業を受けているのは、ほとんどが若い女の人だ。広くて清潔な感じの教室で、静かに講義が行なわれている。

授業では、まずワープロ作業をするにはまわりの環境が大切だという話からはいっていく。ここで、ログイン編集部のほとんどのヤツは失格。書類の山に生き埋め寸前になりながらでは、ちゃんとワープロなんか打てないってわけ。

ワープロ機器の知識を身につけたら、あとは、授業のテキストにある練習問題を正確に打ちこみ、わからないことがあれば質問して、わかるようになるまで同じ作業を繰り返すという、なんだか拍子抜けしてしまうくらい当たり前のやり方で進んでいくのだ。

こちらとしては、ちょっと努力するだけでワープロがメキメキ上達する、魔法の呪文みたいなものを期待していたのだけど、当然ながらそういうわけにはいかないのだった。むー、残念。

やはり、仕事としてワープロを使うには、日頃から真面目に努力しなければならないということで、むずかしいわけですね。

女の人ばっかりだ

取材したワープロ教室には、なんでだか女性ばっかり。ワープロ、ファクシミリなどを使いこなす、90年代のハイテクOLをめざしてがんばっているのだそうだ。みなさんの受講理由をきいてみると、「技術を身につけたい」とか「ワープロ検定に合格したい」とか、きわめて真面目なものばかり。また、教室にいた20人くらいの生徒さんで、自宅にワープロ、パソコンを持っていたり、パソコンゲームで遊んだ経験のある人は誰もいなかった。

みんな、いきなりワープロに挑む人ばかりで、実際にワープロを動かしてみての感想は、ただ「むずかしい」のひと言。「機能がたくさんあって、おぼえるだけで精一杯」というのが正直なところのようだ。最後に、ワープロに興味があるくらいなんだからログインぐらい読んでいるだろうときいてみたのだが、ガーン！　誰も知らなかったのだ。やっぱし。



ワープロ検定について



実は、前のページでやった試験はワープロ検定3級の問題だったのだ。ワープロ検定試験は、正式名称を「日本語文書処理技能検定」といい、日本商工会議所主催で、毎年7月と12月に実施されており、1級から4級まである。ほかにも、全国商業高等学校協会が主催するものや、全国経理学校連盟が主催するものなどいろいろあるが、基本的なレベルはどれもほぼ一致している。たとえば、実技試験の入力スピードでみると、4級が10分間で300文字、3級で400文字、2級で600文字、1級で900文字ぐらいが、合格の目安だそうだ。さっき見てもらったように、200文字前後をふらふらしているわれわれにとって、10分間900文字なんて、目もくらむようなスピードだ。ブラインドタッチなんて当たり前にこなせないと、とても合格できないだろう。かろうじて打てる程度の初心者にはちょっとむずかしい。筆記試験のほうは、校正記号とか、禁則とか、われわれ編集者にもおなじみの問題も多く、ワープロの知識や、一般的な文章処理に関する常識問題、文章判読問題などが試験の内容だ。高校卒業程度の国語力があればむずかしくない。

試験の申し込みは各地域の商工会議所で受け付けており、受験を希望する人は、そこで『試験案内』や『受験申込書』をもらうことができる。使用できるワープロの機種やソフトなどはあらかじめ決められているから、いくら使い慣れているからといって、CRAY-2をトラックで持ち込んでも駄目なのだ。

この試験が始まったのは昭和60年で、最初の年の受験者数は、約3万人だった。それが、去年は、なんと13万人。社会的な資格としての評価が高くなっているようだ。でも、1級ともなると、毎回1000人ぐらいの受験者があるが、合格するのは100人たらずだそうで、へたな大学受験よりよっぽどむずかしいのだ。

パソコンの互換性のなさが問題になっているけれど、ワープロはもっとひどい。パソコンだったらOSが一緒であれば文書ファイルくらいは違うソフトでも読めるが、ワープロ専用機では同じメーカーであっても、互換性がなかったりということも、しょっちゅうだ。ワープロ教室では、そこらへんのことにどう対応しているのだろう。

朝日コンピュータスクールでは、IBM5550システムを使っており、ワープロ専用機の授業は行なっていない。現在、日本のオフィスで使われているコンピュータの多くがIBM製であるという判断によるものだが、こういうふうに一般的な機種をひとつ決めて、それを徹底的に学習するというのもひとつの方法だ。ワープロ教室によっては、たとえば、富士通のオアシスによる親指シフト式入力法を専門に教えるところなどがある。

反対に、多くの機種をそろえ、生徒の希望する機種について、それを指導するワープロ教室もある。機種の選択は、ワープロ検定で使われるものが選ばれるようだが、個人指導を主としたワープロ教室の多くがそうした教育システムをとっているようだ。



⬆授業風景というやつだ。ひとりひとりにワープロとプリンタが用意されている。リッチな感じね。

どちらを選ぶかは本人がなにを学習したいかによるというわけ。また、初心者で、ワープロを仕事に生かしたいのであれば、ひろく普及しているオフィス用のワープロを勉強すればいいだろうし、自分の持っている機種をより深く使いこなしたいのであれば、その機種をおいてあるワープロ教室にいけばいいのだ。とはいえ、ほんとは、すべてのワープロに互換性があればいちばんいーんだけどね。

そんなわけで、結局、ワープロ教室が役に立つか立たないかは、本人の目的意識とやる気しだいということにおちつきそうだ。ワープロでもパソコンでも、勉強なんてのはそーゆーもんですよね。

さて、ワープロ教室の取材をしている打ちに、こちら喪、ワープロの宇で蛾あがったような気がする野だが、堂だろう？　ありゃ。

先生は語る



米谷さんは、ワープロ実習のほかに、電話の仕方だとか、立ち居振舞だとかを教える美人インストラクターだ。仕事中だというのについインタビューしてしまった。

——いちばん困ってしまうのはどんなときですか？

「べつにこれといってありませんけど、生徒のみなさんの進みかたがまちまちなので、そこの調整が大変です」

——答えられない質問をされるようなことは？

「ワープロ操作に関しては、答えられないことなどはありませんから大丈夫です。コンピュータについてきかれると、ちょっと困ります」

——オフィスマナーとか教えてもらえませんか。ときどき電話の応対が悪いと怒られるもんで。

「機会がありましたら、ぜひ」

てなもんで、こういう先生になら思いきっり、力いっぱいワープロを習ってみたいという気になる。

失敗しないワープロ教室選びのコツ

ワープロ教室も、パソコン教室も、それこそ、星の数ほどもある。

朝日コンピュータスクールで、事務局教育課主事の水野さんにお話をうかがったので、ここで、なんとなくワープロ教室やパソコン教室で勉強したくなった人に、アドバイスをしちゃいましょうかね。

まずは、なにを勉強したいのかをはっきりさせることだそうだ。ただワープロが打てるのと、仕事でワープロを使うのとは違うものだと考えたほうがいい。ビジネスでワープロを使うには、ビジネス文書のフォーマットとか、慣用句の使い方とか、ワープロ以外にもいろいろ勉強しなければならないのだそうだ。



➡朝日コンピュータスクールの水野さん。こちらの間抜けな質問にも、いやがらず答えてくれた。

就職に役立たせるために、ワープロ検定を受けたいのであれば、やはりそれなりの勉強法というものがあるのだ。

なにを勉強したいのかはっきりさせたら、つぎは、どんどん見学にいってしまおう。たいがいは、体験入学とか見学とかを受け付けているから、実際にそこでなにをしているのか自分の目で見たほうがいい。さらに、教室に通うことを決めたら、漫然と行くよりは集中して勉強したほうが能率がいいのだそうだ。アメリカでもワープロ教室やパソコン教室はあるけど、そこでは、会社で働いてお金がたまったら教室に通い、学期が終わったらまた働くというような感じらしい。でも、それはお国柄の違いというもので、日本では短期的に集中したほうがいい結果が得られるのだって。

さらに、自分の適性を見きわめることも大切だ。コンピュータに適性のない人は、なんだかんだ言ってもやはり駄目なのだと、わりとおっかないことをはっきりおっしゃっていた。というわけだけど、ま、あんまりむずかしく考えないで、好きなことを勉強してお金を儲けようぐらいの気持ちでとりかかってみるのがいーんじゃないかと思います。



⬆IBM5550ワークステーション。ゲームにはあんまり向いていないということだった。

171ページの解答。〔問題1〕(1)-1 (2)-1 (3)-2 (4)-1 〔問題2〕(1)-ア (2)-イ

図鑑 世界のコンピュータちゃん 第9回

富士通は、CPUや専用プロセッサに使われるASICというジャンルのチップでは、世界でトップレベルにある。話題のNeXTのICPや、SUN-4のSPARCのCPUは、すべて富士通が製造しているのだ。

富士通

VP2000

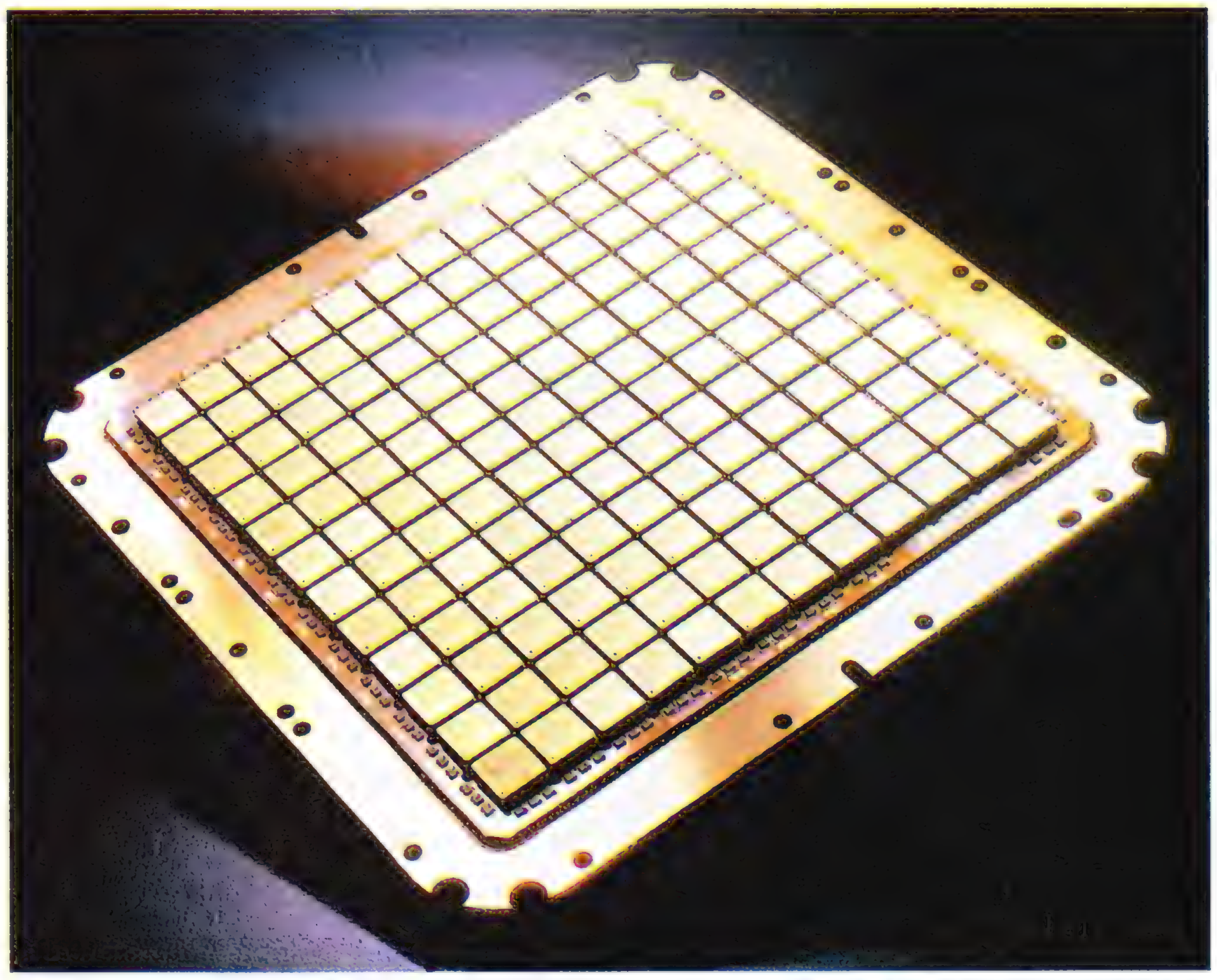
スーパーコンピュータ

スーパーコンピュータ[1]の発展にはふたつの要素がからんでいる。計算[2]が際限もなく巨大になっていくという問題と、巨大な計算を処理しきれるかどうか、きわどい線で進歩し続けている、コンピュータのハードウエアとソフトウエアのテクノロジーのふたつである。

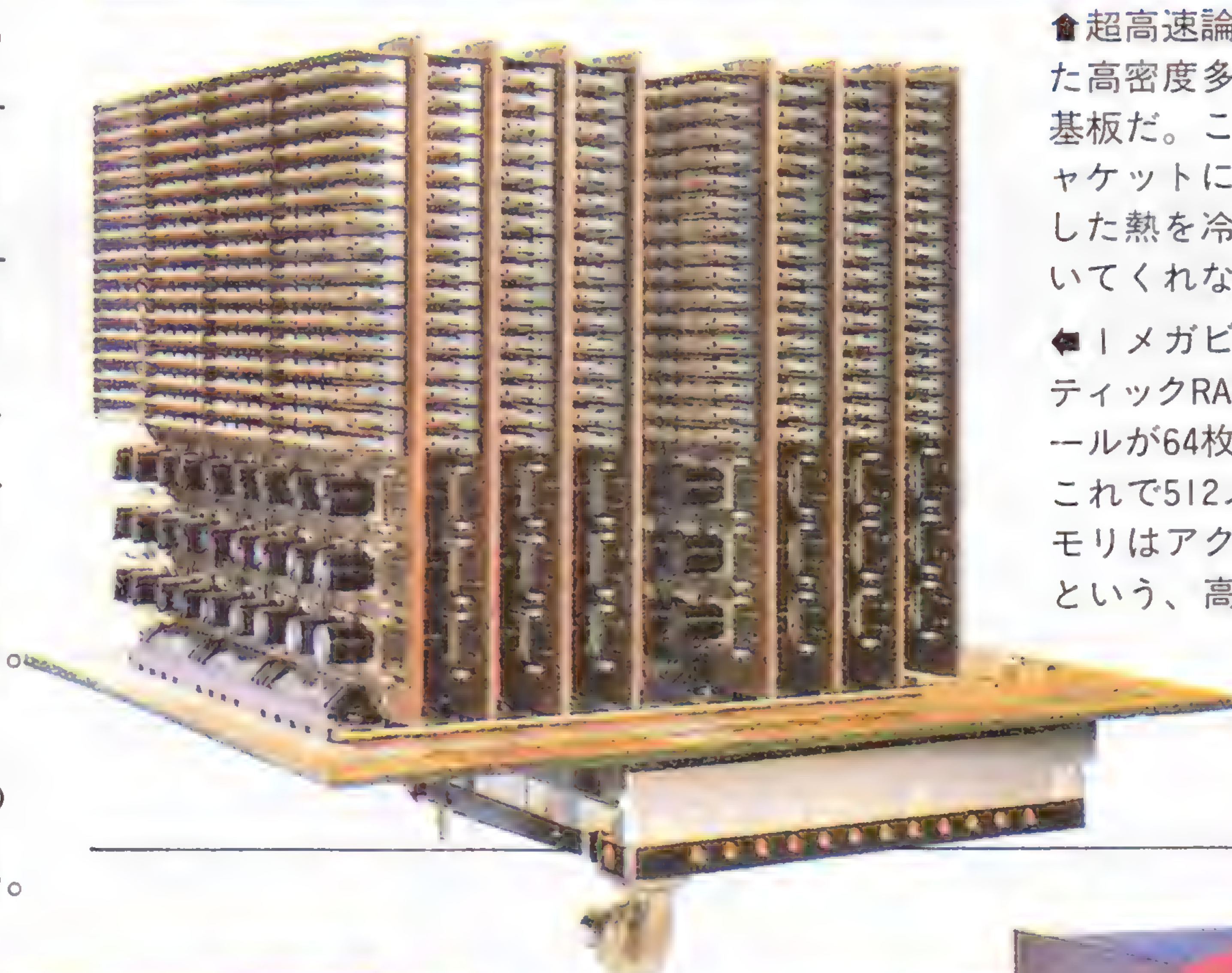
まず計算の巨大さというのは何か考えてみよう。複雑な物理現象を、計算によって解き明かすには空間内を格子[3]で切って、その格子上の各点で各種の物理量についての方程式を立て、値を求めていく。飛行機の空気抵抗の計算の例なら、飛行機の周囲の各点の圧力、風向、風速などの未知数と、無限遠点での風速(これはつまり、飛行機の速度だ)や機体の形などわかっているデータをもとに方程式を立てれば、機体の各点にかかる圧力がわかるのだ。これをすべてたしていけば機体にかかる力がわかる。結構複雑そうに聞こえるが、複雑さ自体は人間が努力すれば解決できることだから、この場では問題がないことにしておこう。問題はデータと未知数が大変多いことである。

この手のシミュレーションの精度を上げるには、データの量を増やすことが不可欠である。機体の後ろに発生する渦による影響を計算に入れようとすれば、渦の大きさより数段細かい格子で切って計算しないといけない。これがどういうことかというと、XYZの各軸をそれぞれ1000に区切って計算しなければだめだということなのだ。たいしたことなさそうにも思える。

それくらいの量なら大丈夫だ、といえればメデタシメデタシなのだが、実はこれは大変な量である。



⬆超高速論理LSIを144個搭載した高密度多層ガラスセラミック基板だ。この基板は冷却用のジャケットにいれて、膨大に発生した熱を冷やしてやらないと動いてくれないのだ。



⬅1メガビット高速大容量スタティックRAMを10個載せたモジュールが64枚ささった基板が8枚。これで512メガバイトだ。このメモリはアクセスタイム35ナノ秒という、高速なもの。



⬅FACOM VP2600/20。単一CPUでは世界最高の4ギガフロップスの速度を誇る。ベクトル機能を使わないスカラ性能でも世界最高速である。OSは大型汎用コンピュータ向けのMSPの他、UNIXも使える。ワークステーションからも使いやすくなった。月間レンタル料は1億700万円から。問い合わせ先は富士通☎03-216-3211。

1点について数十バイトのデータが必要だから、トータルで数十ギガバイト[4]になる。これだけの分量のデータに対する処理というのがどれほど大変なものか、富士通の最新型スーパーコンピュータ、〝VP2000〟シリーズの基本性能と、このマシンに使われているテクノロジーをもとに考えてみよう。

富士通のVP2000に使われているCPUは高速のLSIを144個、1枚の基板に載せたもので構成される。この基板はガラスセラミックでできた61層[5]のもの。この24センチ角の基板から発する熱は4.6キロワットもある。大型電気ストーブ以上の発熱量だ。富士通のコンピュータは、最大級にいたるまで空冷のものがほとんどなのだが、この発熱量は空冷ではいかんともしがたく、水冷になってしまった。

なぜ、こんな発熱量になるかというと、チップ1個にトランジスタ15000個分の回路（ゲートという）が載っていて、1個2ミリワットの電力を消費しているから。2ミリワットというのも、かなり多いのだが、たくさん電流を流さないとゲート[6]のスイッチング速度が速くならないのでしかたがない。またチップを間を置いて配置すれば熱の処理は楽になるのだが、電線を信号が流れる時間が、スピードに悪影響を及ぼすのでそういうわけにもいかない。

ちなみにゲートのレベルでの反応スピードである遅延時間[7]は、80ピコ秒で、これは光が24ミリ移動する時間である。これだけがんばっても、普通の回路は何個かのゲートを組み合わせて作られているから、CPU全体としては5ナノ秒のサイクルでしか動けない。この値をパソコンなどで使われるクロック[8]になおすと200メガヘルツだ。



これで、ギガバイトのデータを取り扱えるかというと、答えはとても無理。これだけではせいぜいメガバイトのオーダーまでだ。そこでスーパーコンピュータの最大の特徴である、ベクトルプロセッサ[9]による並列処理が必要になる。大量のデータを同時に処理しないと、コンピュータの処理能力はギガバイト単位にはならない。

さらに大量のデータを保存し、高速で読みだせるメモリも必要だ。VP2000には高速のベクトルレジスタ[10]とバッファストレージ[11]、普通の主記憶装置[12]、低速のシステム記憶[13]まで4種類のメモリがあって、CPUへのデータの供給を途切れさせないよう手が打たれている。

これだけの並列処理のできるハードウエアがあっても、サポートしてくれるソフトウエアがなければ意味がない。VP2000には専用のベクトル化コンパイラがあって、普通に書いたプログラムを、並列処理できるところは、ベクトル機構を使うような命令に勝手に書き直して実行してくれる。

これでやっと巨大な計算が始められる。やはりスーパーコンピュータの開発は大変なのだ。



⬆こちらはフローレンスグリーンのVP2100。ちなみに赤はエレガンスレッドというそうだ。地味だった国産スーパーコンピュータも、車なみに色が選べるようになってきた。

コンピュータ用語独断的解説大事典

1 スーパーコンピュータ（super computer）
途方もない分量の計算をするための、途方もないコンピュータだ。

2 計算（computing）
パソコンや電卓をみていると、普通の四則演算ぐらい一瞬でできるようだが、そうではない。やはり1回の計算にもずいぶんと時間がかかっていて、何回も計算するのは大変なことなのだ。

3 格子（grid）
大抵の物理的な事物は、適当な間隔で抜き出した点について調べてやれば全体の姿がわかる。物理的なものは普通連続的に変化するからだ。2次元の事物を扱うのなら、縦横にマス目を引いて、マス目の交点で計算をやればよい。3次元になると立方体を積み上げて頂点のところで計算すればいいわけだ。

4 ギガバイト（giga byte）
1ギガバイト＝1024メガバイト＝1048576キロバイト＝1073741824バイトである。

5 層（layer）
多層基板は、配線の層と絶縁体の層が重なり合ってできている。それぞれの層の中では配線が交差できないから、LSIの足が密集していると、目的どおりの配線を実現するには、どうしてもたくさんの層がいる。ちなみにパソコンでは2層から4層ぐらいが標準的だ。

6 ゲート（gate）
本当はトランジスタのことではなく、論理計算をやってくれる単位のこと。トランジスタ数個に相当する回路で構成され、ひとつまたはふたつの入力によってAND、OR、NOT、NAND、NORなどの結果を出す。たし算も掛け算もすべてこんな処理の組み合わせでできる。コンピュータの最小構成要素なのだ。

7 遅延時間（delay time）
ゲートの処理は一瞬ではできない。回路の状態が変わるための時間が必要なのだ。この遅延が積もり積もってたし算にかかる時間なんかになるわけだ。

8 クロック（clock）
ゲートをたくさん組み合わせて、たし算をする加算器を初めとした各種の回路ができる。これらの間でデータのやり取りをうまくやるためには、いろんな回路がタイミングをあわせて動作しなければいけない。このコンピュータ全体のリズムのベースのテンポをクロックという。ゲートの遅延時間や、どれだけのゲートを組み合わせてハードが作られているか、1クロックでどれだけの内容を処理しなければいけないか、によって設定が変わってくる。同じ設計のCPUならクロックが速いほうが速いが、設計が違えばどっちが速いかはさだかでない。

9 ベクトルプロセッサ（vector processor）
たくさんのデータに同じ処理をするためのハード。飛行機の空気抵抗の計算の例でいえば、普通のコンピュータなら各格子点について同じ計算を繰り返しやらなければいけない。ベクトルプロセッサがあれば、ベクトルレジスタに1000点分のデータをまとめてロードして、まとめて計算することができる。1000回の計算が1回分の時間でできるのだ。

10 ベクトルレジスタ（vector register）
1000個のデータをまとめて計算するためには、1000個のデータを用意しなければいけない。これを主記憶からひとつずつ順番に読みだしていたのでは、計算がどれだけ速くても、どれだけまとめてできても意味がない。ベクトルレジスタは、そんなボトルネックを解消するために用意されたハードウエアで、主記憶からのデータの呼び出しを加算器に迷惑をかけずにまとめて行ない、加算器に高速で渡してくれる。

11 バッファストレージ（buffer storage）
こちらはベクトル機構とは関係がない。高速なCPUが主記憶に待たされないよう、次に使いそうなデータを抱えていてくれるのだ。VP2000では1.6ナノ秒で読みだせる超高速メモリが使われている。

12 主記憶装置（main memory）
パソコンのメモリと役割的には同じもの。ギガバイト単位でついていて、パソコンより高速だというだけ。

13 システム記憶（system storage）
パソコンのRAMディスクに相当。主記憶にも入らないデータを置いておく場所だ。パソコンなみの安いメモリチップで構成されていて、最大8ギガバイトつなげる。

X68000新聞

今月の内容

オレはX68000だ。X68000ちゃんだ！　ちょっとクールなオレだけど、ついてくるやつを決して裏切りはしないぜ！　なんちて。

ニュージーランドストーリー　スーパー速報だ！

イキナリというのは こーゆーことなのだ

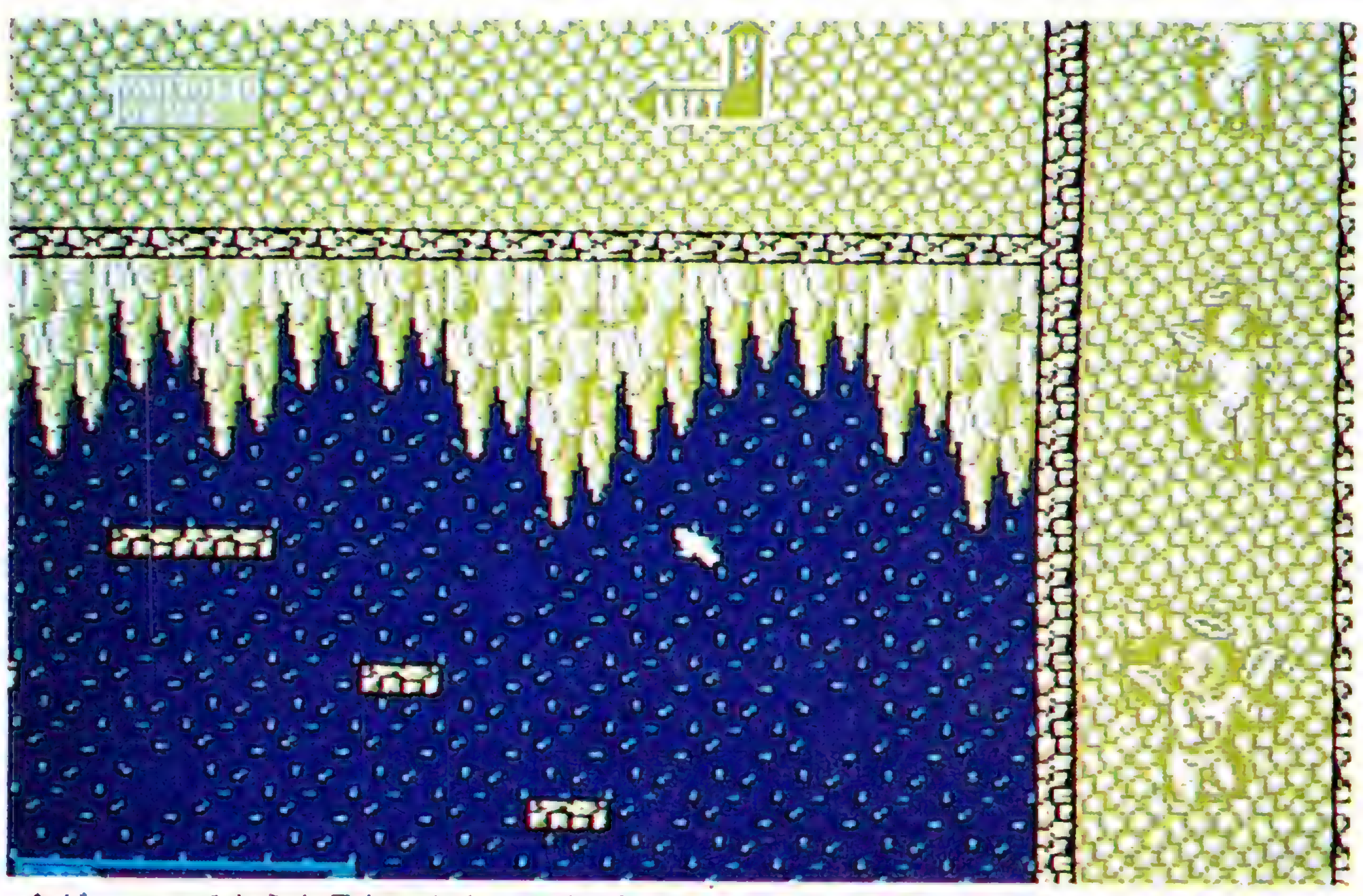


☗スカッと晴れわたった空。ニュージーランドストーリーの明かるさを象徴するようなマップなのだ。

　このたび、我々X68000新聞社は、超極秘マル秘ドッキリ報告を受信した。あのSPSと、天下のシャープという、おなじみのゴールデンコンビが、ニューソフトを開発しているというのだ。それもアーケードゲームの移植らしい。いったい、何のゲームだ!?

　なーんて、『ニュージーランドストーリー』という、デッカイ見出しのあとで書くことじゃないが、とにかく『ニュージーランドストーリー』が秘密裏に開発されていた。しかも、発売は『サンダーブレード』より早いそうだ。こりゃあ、春の夜長を過ごすのに、ちょうどいいわな。学生さんにとっては、楽しい春休みの時期になるかも。

　さて、ゲームの内容をサラッとおさえておこう。ニュージーランドに住むキウィのピューピューと、その他大勢がヒョウアザラシにさらわれた。危ない、ピューピューが食べられちゃう、と思うでしょ。ところがこのアザラシ、キウィを1匹ずつオリに入れ、島のあちこちにメイズを作り、かたっぱしからとじこめだした。そこで主人公ティキが、仲間を助けるためにがんばるという、思考型メイズアクションゲームだ。このゲームのいいところは、トゲのない敵に触れてもミスにならないこと。ブタさんなど、主人公と同等の敵に触れただけで死ぬってのは、考えてみりゃあまりにも理不尽だよね。


☗ゲーマーでさえも見たことない面だが、コンティニューを使えば見れるはずだ。


☗“R”印は何を意味するのか!?　よくわからないけど、きっと意味があるんでしょう。

かわいいばかりでなく むずかしいのが魅力だ

伊藤　えー、なんか本当に突然降ってきたニュースなので、わたくし心の準備ができていません。それに、このソフトってそれほどやったことないんですよね。家の近くのゲーセンになかったから。だもんで、今日はニュージーランドストーリーを究めたという人に集まってもらって、このゲームの見どころを思う存分語ってもらいたいと、こういうふうに考えたわけです。では、アシガリータの櫛田、あんたからなんか言うよーに。気のきいたこと言えよ。

櫛田　へへへへ、あたしは、まずかわいいのが好きですね。とりあえず、かわいいと家においときたいなっていうの、あるでしょ。

上野　うん、あのかわいさはね、ポイント高いよ。全体的にもメルヘンチックなフレーバーがただよってるしさ、タイトルのニュージーランドストーリーっていう文字も、クレヨンみたいなタッチでいいよね。徹底してる。わたしの場合は、そういうかわいさの部分にひかれて、ついプレイしちゃうんだな。かわいいもの評論家の血が騒ぐのね。

伊藤　なあにが、かわいいもの評論家なんだか。でもさ、このゲームって、かわいいわりにやたらむずかしくない？

田川　むずかしいよ、むずかしい。だからぼくは嫌いだなあ。

ゲヱセン上野



アルゴリズム・アーキテクト兼かわいいもの評論家兼ミュージシャン(MULTI WINDOWS)

上野　確かにむずかしいね。全然先の面に進めないもんなあ。でも、なんていうか、かわいいものにはトゲがあるっていうじゃん。

伊藤　かわいいものは旅にでちゃうんじゃなかったっけ。

上野　まあ、たまにはそういうこともあるだろうな。

伊藤　あと、かわいいと目に入れても痛くないんだよね。

上野　うん、とげがあるのにね。たいしたもんだね。このゲームのかわいさっていうのはさ、なんか『フェアリーランドストーリー』系統なんじゃない。かわいさの種類とかがさ。

森岡　うん、『バブルボブル』とかもそうでしょ。このむずかしくてかわいいっていう流れはさ、コンティニューして遊ぶようにできてるんだよね。だから、すぐ死んじゃうのはあたりまえなんだよ。

伊藤　でも、あたりまえっていわれてもさ、それってちょっと卑怯なんじゃないの？

森岡　だからさ、X68000で家でゆっくりできるんだから、それでいいじゃん。お金もかかんないんだしさ。

伊藤　あ、そっか。ラッキー。

ラメン田川



ライター兼ビンボー兼ラーメン

櫛田　でもお、あたしはコンティニューしなけりゃいけないゲームを、苦労してゲーセンでやるっていうことに喜びをみつけるタイプだから。

上野　そういう人にはゲーセンで遊んでもらって、へたな人たちは家でX68000でゆっくり遊ぶということで、ね。

田川　でも、やっぱりぼくはこのゲーム、嫌いだなあ。

櫛田　ですけど、わたしはニュージーランドストーリーって、解き方がすっごく変わってるだけで、ほんとはそんなにコンティニュー何度もするようなゲームじゃないと思うんですよ。

伊藤　そう？

櫛田　たとえば、ラウンドの最後にクジラの親分が出てきますよね、あれって相手に飲み込まれて、そのまま打ち続けてクリアーするんだけど、飲み込まれたところであきらめちゃう人が多いんですよ。

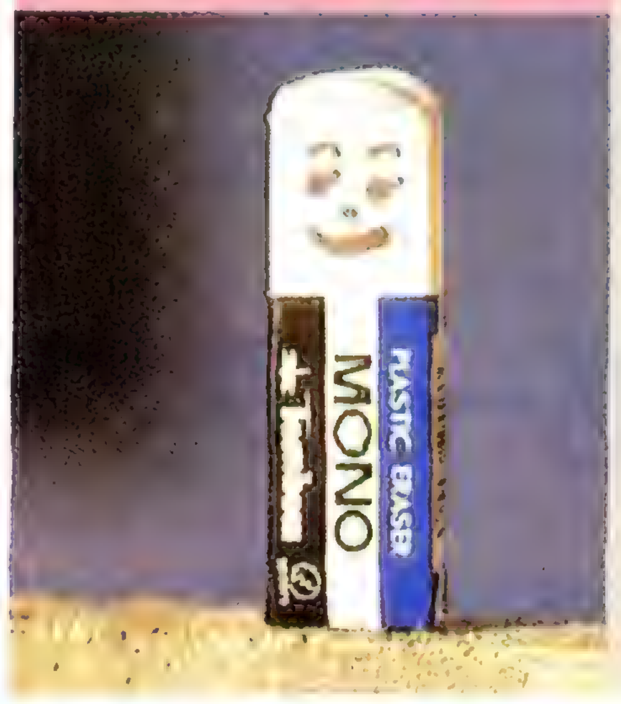
伊藤　うん、そりゃあきらめるわな。でもそういうさ、油断のならない設定が多いと、結局ゲーセンじゃ、やってらんないんじゃない。１回ごとにひっかかっても、相当お金がいりそうだよね。まあ、どっちでやっても面白いんなら、べつにいいか。

上野　かわいいってこと以外では、みんな、どのへんに魅力をかんじてるのか教えてほしいよーん。

田川　ぼくは、あのゲーム嫌いだから。

伊藤　単純にゲームがよくできてるんじゃないの。武器の持ち替えとか、風船の乗り換えとか、戦略的な要素もあってさ、けっこう考えられてるんじゃないの。まあ、どっちにしろ、ないよりあるほうがずっといい。

櫛田理子



学生兼主力アシガリータ兼持ちＣＰＵビット数相撲横綱兼ゲームコレクター兼西武ライオンズファン

森岡[illegible]一



学生兼ライター兼ゲーマー兼モデラー兼酔っぱらい兼アイドル好きの男

お問い合わせ先

シャープ(株)
☎03-260-1161



☗これはけっこう最初のほうだよね。見たことあるような気がするでしょ。なんとなく。

ぐんぐん完成に近づく サンダーブレード

あー、気持ちいいったらないぞお



➡乗ったことないけど、ヘリコプターってこわいなあ。垂直に上がったりするし。

うちの編集部に、高橋ピョン太という、プログラマーより偉いアルゴリズム・クリエイターを営業している男がいます。ある日、開発途中バージョンの『サンダーブレード』を見た彼が、「ねえねえ、これどこが作ってるのか教えてよ」としつこく尋ねました。「ねえねえ、ねえねえ」あんまりしつこいので、わたしはカッとして、近くのストーブの上で煮えたぎっていたヤカンのお湯を彼にあびせかけ、もうおまえとなんか、姉でも弟でもないのよっ、と叫んだって俺はなにを書いてるんだ？

なんか最近、原稿を書いていると意識が遠のいて、へんな幻覚を見てしまうんだよなあ。えーと、どこまで話したんだっけ？　ああ、ピョンちゃんが質問したとこね。

だから「知ってるでしょ、これは開発がSPSで、シャープから発売の予定だよーん」と答えたわけだ。そしたらピョンちゃんたら、「えー、ウソだあ。だって『フルスロットル』と全然ルーチンが違うよ、これ」と言うのである。

さすがはアルゴリズム・クリエイターだ。よく見破ったな、明智くん、なのだ。実は、ピョンちゃんがあらわれる数時間前、SPSの人から「いやあ、フルスロットルの

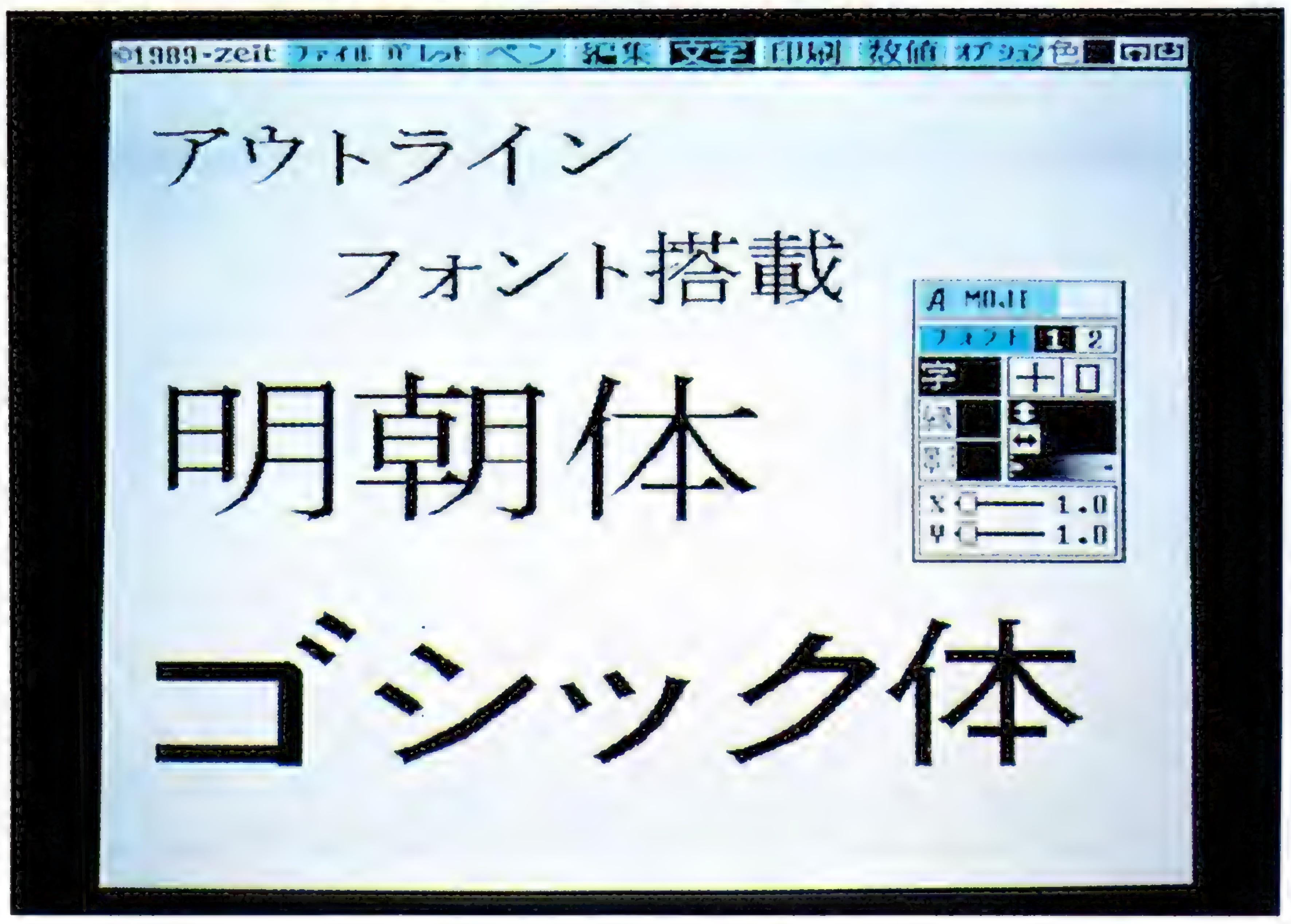


バージョンアップの季節だ Z'S STAFF PRO68K Ver 2

X68000ユーザーの標準的グラフィックツールとなった〝Z'S STAFF PRO68K〟が、バージョンアップするばじょーん。なんちて、ちょっと無理があったかな。

ツァイトの話では、いや、そんなバージョンアップといいましても、ちょっとしたもので、まあマイナーチェンジとでも申しましょうか、ほんとにそんなに変わってないんですよ、変わったところといえば、スキャナやプリンタの対応機種が増えたのと、それとアウトラインフォントが付いたのと、それくらいですか、ああ、あとウインドーまわりとか、画面デザインが変わると、その程度のことでして、ということらしい。

いやあ、やってくれるじゃないの、アウトラインフォントが使えるようになるなんて、ねえ？　と





完成直後に高速グラフィック転送ルーチンができあがりましてね、サンダーブレードでは、自機にそのルーチンを使ってます。それから背景は、グラフィック画面ではなく、スプライトにしたんで、今までと印象がちがうでしょ」と聞かされたばかりだった。

あーっと、それがどうしたんだ？

よくわかんないな、自分がなにを書こうとしていたのか、すっかり忘れてしまった。あ、そうか、サンダーブレードのデキがけっこうよさそうウヒョ、ということが言いたかったんだ。

いやねえ、最初はさすがにピョンちゃんと思ったけど、よく見ればフルスロットルとサンダーブレードじゃあ、もうぜーんぜんちがうんだよなあ。拡大してくる景色のなめらかな動き、自機をくいくいっと動かすと、画面全体のグラフィックがクイックに反応したりして、よかアンバイじゃ。

それにさ、これはあくまでウワサの段階なので、まだ喜ぶのは早いんだけどね、例のシャープのスーパーインテリジェントアナログジョイスティックに対応するとか、しないとか。まだ、ウワサだけどな。

ところで、アーケード版のサンダーブレードに超ド級のバグがあったの知ってる？　ボスキャラを倒した瞬間に自分も死ぬと、自機が255機になっちゃうんだよね。このバグって、残すんだろうか？さすがに消しちゃうかなあ。

⬇やっと敵のヘリコプターも登場するようになった。





⬆敵の戦車もね。きれいにできてるでしょ、ホエ。

お問い合わせ先

シャープ(株)
☎03-260-1161



なりにツァイトの人がいたら、肩でもポーンとたたいて、2億円くらい車代に渡したいくらいだ。

あとの望みは、1日も早くそのソフトが完成することですからね。よろしくお願いしますよ。

ところでX68000には、このZ'S STAFFがあまりに浸透してしまったためか、ほかのグラフィックツールが恐ろしく少ないね。もっとわがままで極端なツールがいっぱい出てほしいものよのう。そして、それらのツールにデータの互換性があったりしたら、もう泣いちゃうナリー。

でも、AmigaとかAtariって、そういう環境なんだよなあ。IFFとかHAMとかっていう、ヘンな名前のデータ形式で、たいていのソフトは読み描きできるみたいじゃん。Macなんかも、データの形式はだいたい統一されているよね。

しかも、最近はAmigaとAtari、Macの間のデータのやりとりも盛んになってきたっつーから悔しいなあ。せめてX68000ちゃんもこの仲間に入りたいもんだ。誰か実力が凍っている人、他のマシンのデータが使えるようなプログラムを作って、X68000新聞社まで送ってちょーだい。そしたら、なんかあげるから、さ。

お問い合わせ先

(株)ツァイト
☎03-299-0461





ホテルウォーズ　横井英樹とプレイしたいのだ！

金儲けと頭を使うことが好きなら『ホテルウォーズ』をプレイするべし。ホテルの本場ヨーロッパで、ホテル経営の手腕を振るうという、思考型ビジネスシミュレーションゲームだ。

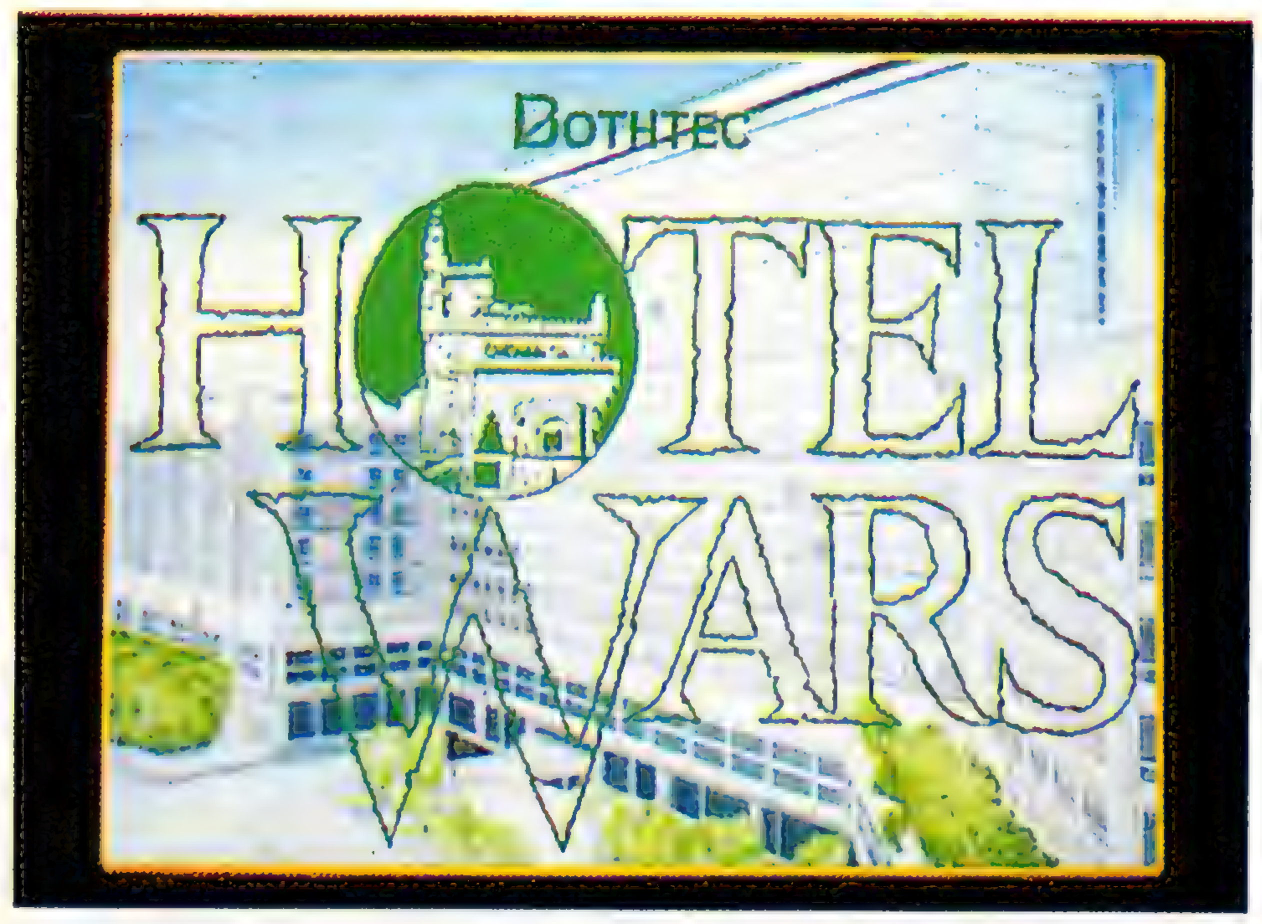
目的はホテルを建設しまくって、ヨーロッパ中を自分のホテルで埋めつくすこと。どんなところに建てるかが、まず大事になってくる。土地の賃貸料や、ビジネス都市かリゾート都市かによって最適な場所を選ばなくちゃいけない。都市の特徴にあった地区に建てるのがコツなのだ。

せっかく、ホテルを建てても、お客さんが全然来なかったりしたら、利益が上がらないので競争できなくなってしまう。いいシェフやマネージャーを雇うなどして、ホテルの評判を高め、バンバン収益を上げてくれ。ホテルで儲ける以外にも、株の売買や、銀行からの融資で必要な資金を作ることができるぞ。

せちがらいビジネスの世界を味わえるのが、乗っ取りだろう。相手の株をある程度持っていれば、株主総会で乗っ取りを実行できるのだ。総会屋をうまく使うと成功する可能性が高くなる。電話で連絡をとって、助太刀してもらうといいかもしれない。

このゲームは最高4人でプレイできる。プレイヤー同士の駆け引きも発生するわけだ。横井英樹といっしょにプレイしてみたいものだ。

他機種との違いは、マウス対応になって、きれいなグラフィックがいっぱいある点だ。



お問い合わせ先
ボーステック
☎03-708-4711





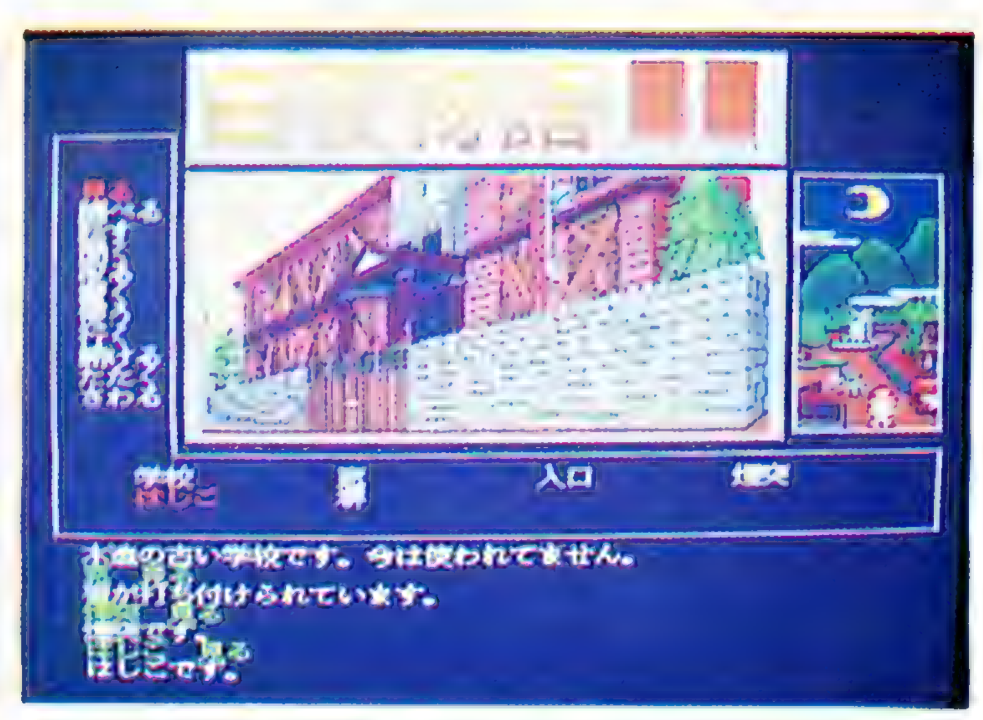
白夜物語　おらっちもギャルと混浴したいのよーん！

白夜物語がでるよん、という話をはじめて聞いてから、ずいぶん時間がたってしまったなあ。だけど、サウンドやグラフィックは、さらにさらに丹念に作られているらしいから、ゆっくり待っていようじゃないか。

ほら、写真を見ればわかるように、前に紹介したときより、ずっとグラフィックのキメが細かくなっているでしょう。

お問い合わせ先
イーストキューブ
☎011-711-7707





アメリカのX68000ちゃん仲間情報

X68000ちゃんのアメリカのお友達である、AmigaとAtari STのシリーズにいつのまにか新しい仲間ってやつが加わっていたのだ。まいったね、こりゃ。友達のオレにひとことの断わりもなしに、ニューマシンをだすとはな。でも、このさりげなさが68000野郎のいいところかもしれないけどさ。

まずは、AtariのMEGA2から紹介しようかな。まあ520STや1040STとそんなにちがうわけじゃない。ただMEGA2という名前からもわかるように、RAMが2メガになったくらいの変更だ。外観的には、キーボードと本体がセパレートになって、今までよりちょっと高級感が増したなってかんじかな。

実はこのマシン、けっこう前から売れていたなんて話もあって、ちぇ、知らなかったのはわてらだけかいな、と少しさびしい気持ちなのだった。あと、これと同じ外観でRAMが4メガのMEGA4もあるということだぞ。

さて、次はAmiga2500だ。ログインでも何度かウワサをお知らせしたことがある、Amigaの32ビットマシンである。

お正月に出したコモードール社のプレスリリースにひとこともふれてないのに、1月の15日にはどこのソフトショップにも置いてあったというのん気なマシンだ。

CPUは68020と68000のふたつを切り替えて使うことができ、数値演算コプロセッサを標準装備。40メガのハードディスクを内蔵して、4チャンネルステレオ音声出力。これで、たったの4000ドルしかしないのだ。なーんでこんなマンシがなにげなく、街のパソコンショップでゲームに囲まれて売られていたりするんだろ。へんなの。

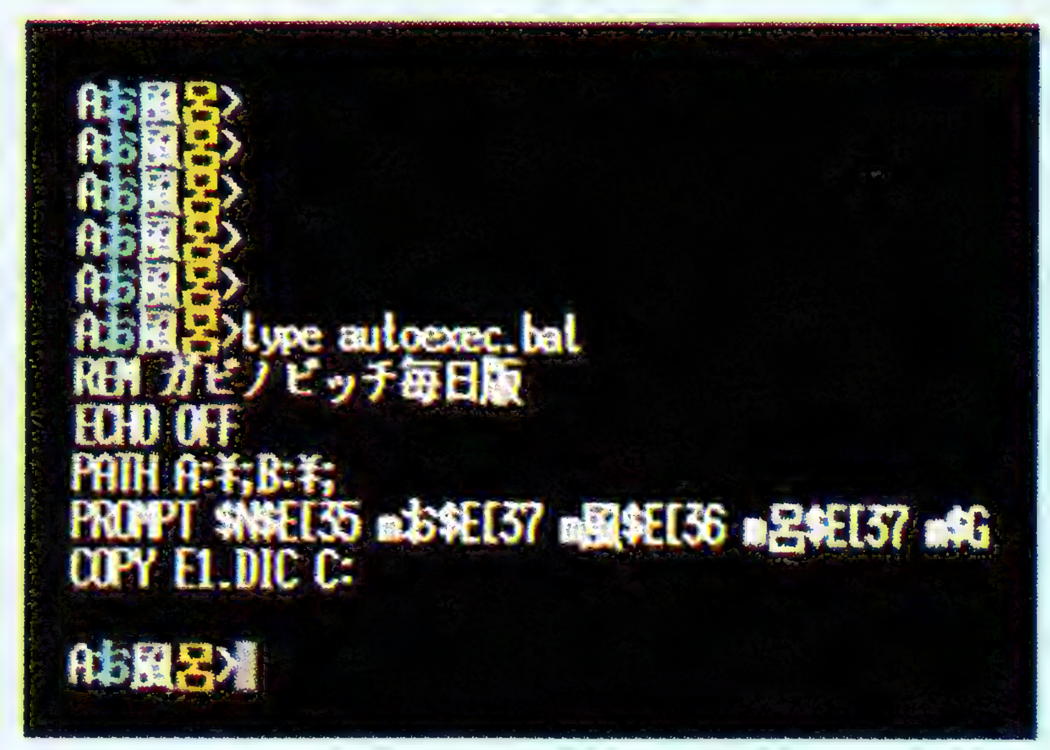


イエーイ ショック!!

もうすぐ春ですねえ。うかれちゃうなあ、人として。だから、X68000新聞社では、第一回全世界プロンプト選手権を開催したいと思いまーす。

ウォー(歓声)、ドンドーン(花火)、バサバサバサ(鳩の飛び立つ音)、ぷーう(佐伯のおなら)。

えー、ログインの読者としてプロンプトなんて知ってたまるかってんだい、という気持ちでしょう。わかりますわかります、その気持ち。ちゃんと教えますよ。プロンプトというのは、コマンドモードのとき、A〉なーんつうかんじで、すましているやつだな。この"A〉"ってやつは、実は自分の好き勝手な文字で変えられるんだな。X68000新聞社では、このプロンプトをいかにくだらないものに変えられるかを競いあうぞ。われこそは、と思う方は、新聞社あてにそのプロンプトが入っているディスクを送ってくれ！ 工夫しだいでグラフィックを表示させたり動かしたりできるぞ。



今号のまとめちゃん

船田　おかえりなさいませ。
伊藤　あ、ども。おみやげ買ってきたよ。ほら。
船田　うわーい。開けていい？
伊藤　いいとも。
船田　わあ、幼稚園のころからほしかった、Atari社のMEGA2だあ。わーい、わーい。
伊藤　じゃあ、君にもあげよう。あ、どもありがとうございます。なんちて、自分にプレゼントあげちゃったりして、なんちて、なんちて。
船田　その、なんちてってのアメリカではやってたの？
伊藤　そーね、ヒップな連中の間では、はやってたかしら、なんちて。
船田　なんちてじゃねーよ。
伊藤　いや、悪かったねえ、2週間も休んじゃって、その間にX68000ちゃんに変わりはなかったかい？
船田　そうさねえ。つつがなくっていうんですか、とくに変わりはなかったであります。
伊藤　アメリカではね、X68000ちゃんのことを気にしてる人たちがいましたよ。
船田　ほほう、ソフトを作りたいとか言ってるわけ？
伊藤　そのストリート、じゃなかった、その通り。なんちて。やっぱり、X68000ちゃんみたいな優れたハードでゲームを作ってみたいと、プログラマーなら誰しも思うんじゃないでしょうか、なんちて。
船田　そうね、インターナショナルな感じはいいよね。
伊藤　Amiga好きな人はX68000ちゃんも好きなんじゃない？ 似てるところがあるよね。
伊藤　そうそう、あ、オレの番じゃなかった。時差ボケかなあ。
船田　ところで、ここで急にまじめなお話です。前号の『パックマニア』の記事中、MIDIに対応しているという表記がありましたが、すいません間違いです。関係者の方、ご迷惑おかけしてすいませんでした。

テレビゲームクラブ

TV GAME CLUB

日本が誇る世界のエンターテイナー、忍者様が目白押しだ

ARCADE

ストライダー飛竜

カプコン

いつ出るか、いつ出るかと騒がれていた『ストライダー飛竜』がついにおめみえ。『ロストワールド』、『大魔界村』と同じ、〝CPシテスム〞というすごいハードを使っているので、想像を超えたアクションシーンが堪能できるぞ。

2048年、未来の忍者集団〝ストライダース〞の飛竜は、重大な任務についた。地球を我が物顔に支配する謎の冥王、グランドマスターを暗殺し、世界を解放するのだ。

グランドマスターのいる5面、ザ・サードムーンまでの道のりには、アッと驚くしかけがいっぱい。たとえば2面のシベリアでは、大斜面をかけおりるという、今までにないアクションが楽しめる。3面の空中戦艦バルログでは、反重力装置が作用しての不思議な操作感覚を体験。1人だけ逃げのびようとする船長から、へりを奪って脱出するという大活劇も楽しめる。4面のアマゾンでは、画面からハミ出すほど大きい恐竜と戦うんだ。

強い敵を前に、飛竜をバックアップするアイテムは、無敵、1UP、体力回復、ライフパック、武器パワーアップと3種類のオプション（2個まで持て、弾を撃てるキノコ型、メチャクチャ強いサーベルタイガー型、そして上空を旋回するタカ型の3種類）。サーベルタイガー型はキノコ型オプション2個と交換というかたちでもらえる。これらのアイテムは、みんなアイテムBOXを壊すと出るぞ。

思わず一緒に体が動くダイナミックな躍動感

STAGE1 ロシア帝都

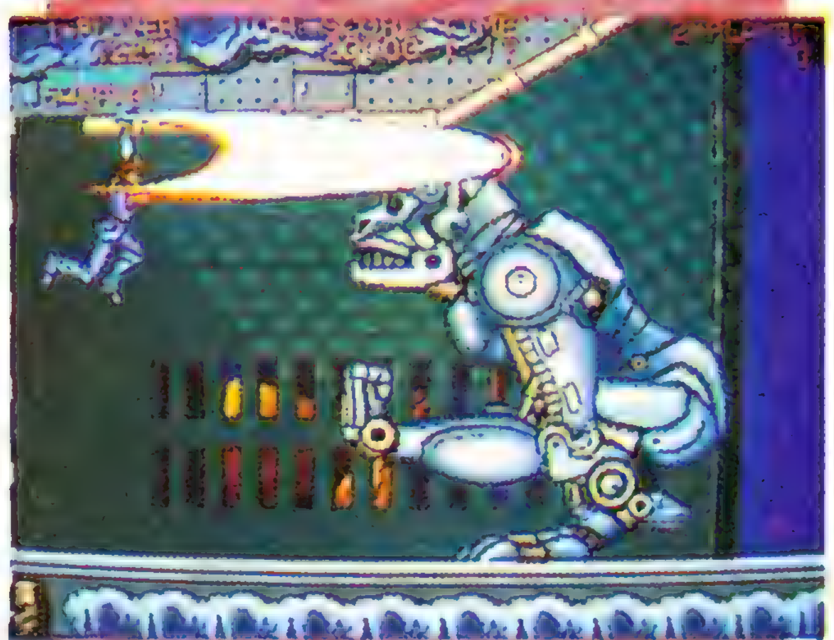


■中ボス"ストロビヤ"はサンボの達人。サンバやマンボじゃないよ。



■ボスの"ウロボロス"。議会の中でトンカチ持って何やってんだよ。

STAGE2 シベリア

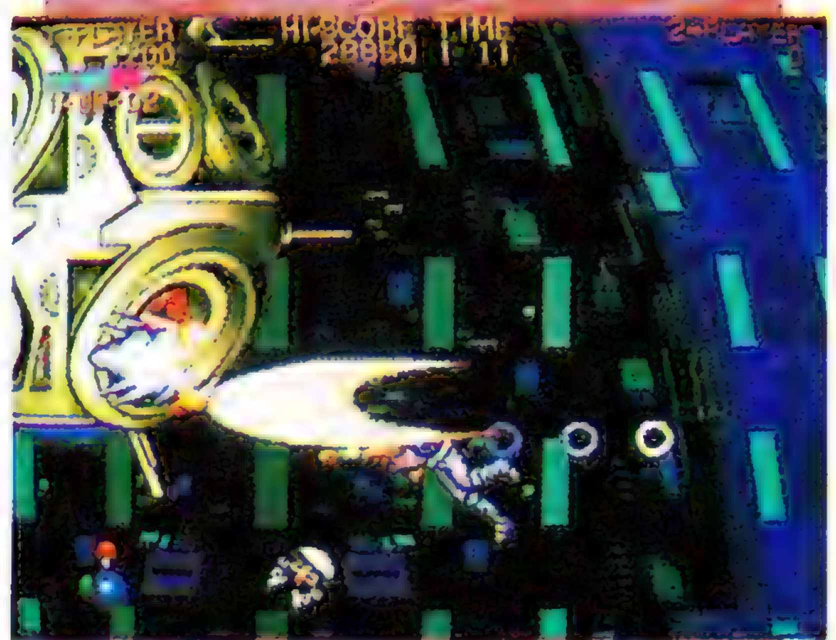


■鉱山のゴリラ型ロボット"メカポン"。ハイセンスなメカですこと。



■雪山大斜面かけくだり。「飛竜」はこんな豪快なアクションずくめ。

おまけ



■この反重力装置のほか、3面はアッと言わせるしかけでいっぱい。

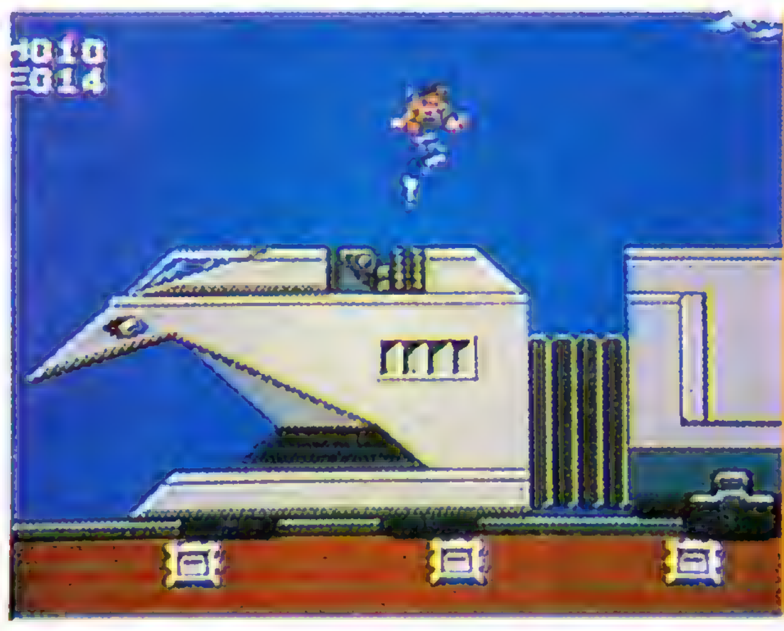


■出血大サービス！ 憎きグランドマスターとの対決だ。最終5面。

FAMICOM

ストライダー飛竜

発売日未定/価格未定
カプコン



⬅カプコンによると、ゲームの内容は変更されてまったく違うものになるかもしれないとのこと。



⬅カインのつかんだ事実とは、いったい何だ。

ファミコン版も開発中なり

ファミコン版『ストライダー飛竜』は、アーケードと並行開発されてたんだけど、少し発売がのびそう。それだけ完成度が高くなるんだから、期待して待っていよう。ファミコンならではの場面も用意されてる、とのこと。

ARCADE

忍者龍剣伝

テクモ

悲劇の忍者は渡米して喜劇のニンジャとなる

〝忍者〟、それは決して目立ってはならぬ影。なのに〝ニンジャ〟になると、いくら目立っちゃってもいいのだ。２人同時プレイのアクションゲーム『忍者龍剣伝』は、後者の〝ニンジャ〟の物語なのだ。

1999年、ノストラダムスの子孫ブレードダムスは、アメリカ大統領を誘拐、ICBMの発射スイッチを奪った。オーノー、世界ヲ助ケテクダサーイ、ジャパニーズニンジャ。

これを受けて立った主人公は〝首切り投げ〟、〝縄渡り術〟などの五体技の使い手。これで敵をブッ飛ばし、看板やゴミ箱などにぶつけて壊して、1UP、体力・時間回復、龍剣などのアイテムを出そう。

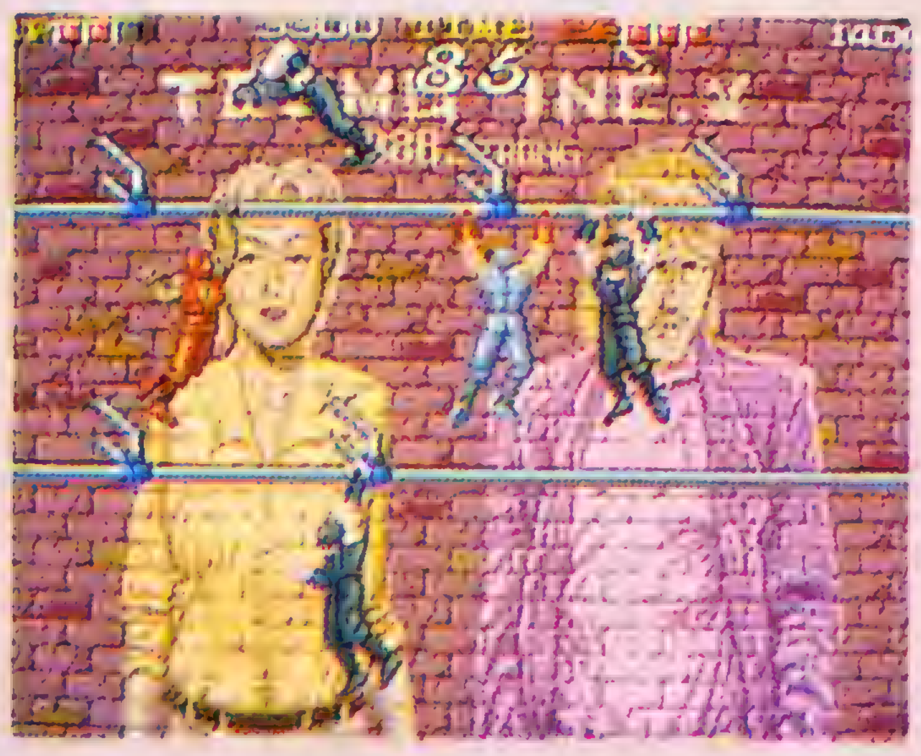

⬆必見のデモ。アニメ映画の予告編みたいだ。

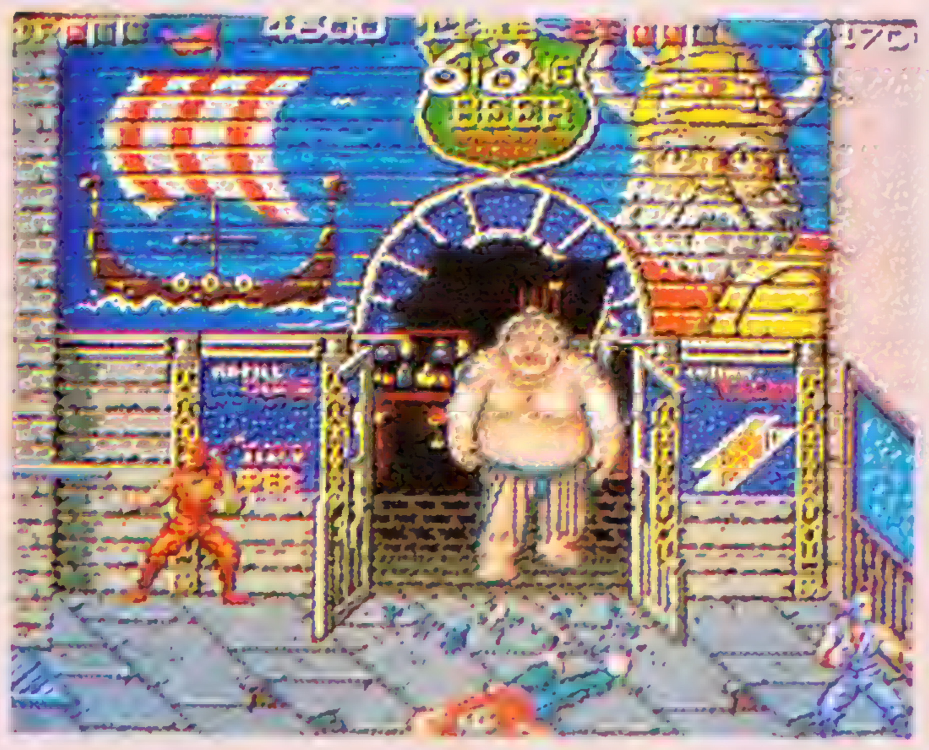


⬆なんと小舟で渡米。太平洋ひとりぼっちね。

さて、プレイヤーを喜ばせるツボを心得ているこのゲーム、最大の見せ場はコンティニューシーンだ。手足をしばられた主人公に、電動ノコギリがせまる！　必死にもがく忍者！「彼を助けたくば10秒以内にコンティニューするのだ、ハーッハッハッ」。キッタネーの。

ROUND 1


⬆ソーホー地区のような芸術的な壁のパイプにつかまりながら進む忍者。絵になるぜ。


⬆ガーン。ボスはなんとジャパニーズ・オスモーサンね。さすがは『つっぱり大相撲』だわ。



⬅ショック。スシバーでトロのニギリを注文する忍者！　腕組みして、空の一点を見つめ、じっとトロを待ついじらしい忍者。壁の日の丸にも注目しろ。

ROUND 2



⬆交通量の激しいハイウェイは、こうやって渡るしかない？　もっと冷静に考えろよなー。



⬆ボスはさておき、看板を見よ。テクモのウサギさんの正体は、マイク・タイソンなの!?



⬅ガチョーン。列車で英字新聞を読む忍者！　そして車窓から見えるインディアン。アメリカンな風景は1999年でも同じ。なお3面はカジノの忍者。

FAMICOM

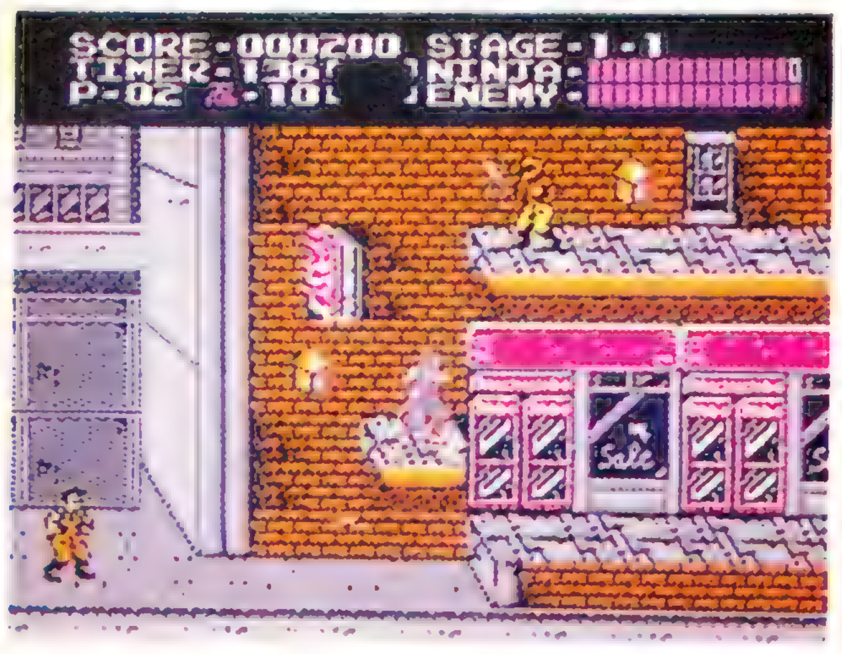
忍者龍剣伝

発売中/4900円
テクモ

ドラマチックな展開が楽しめるシノビの世界

ファミコン版『忍者龍剣伝』は、いくらか悲壮感がただようシノビのお話だ。ゲームは大河ドラマ仕立ての全６章構成。各章のはじめには、かっこいいアニメーションがあり、それで事のなりゆきが語られる。５面以降はとってもムズカシイこのゲーム、アクションゲームファンにもやりごたえ十分だ。


⬆各ステージ終わりには強いボスがいる。


⬆上に昇ったり、カベにつかまったり。

FAMICOM

じゃじゃ丸忍法帳

3月下旬発売/5800円
ジャレコ

今は昔、大悪人〝なまず太夫〟から、〝さくら姫〟を救い出した〝じゃじゃ丸〟くんは、その後、修業の旅に出ていた。そんなある日、久しぶりにさくら姫の城を訪れたじゃじゃ丸くんに、殿様は重大なことを頼むのだった。

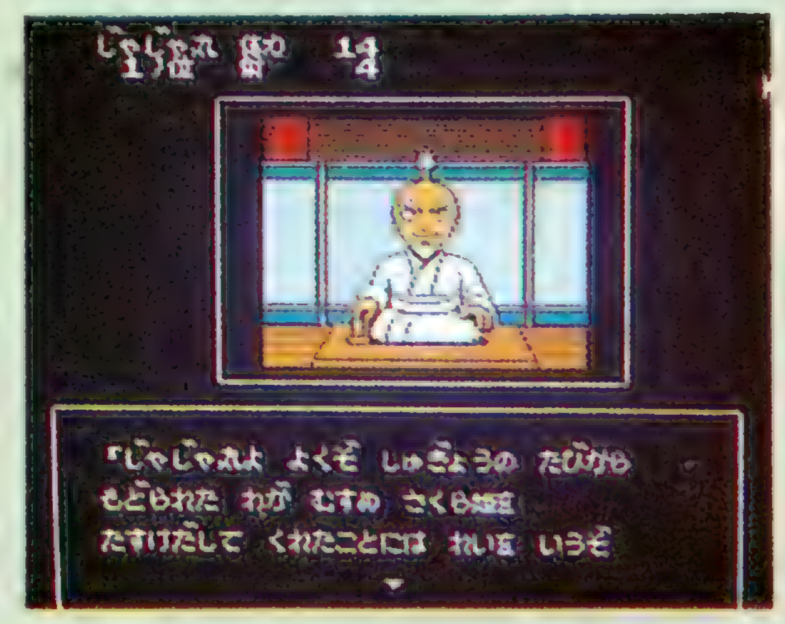
じゃじゃ丸シリーズ第3弾は3つのRPGだ



じゃじゃ丸くんの新作はRPGなのだ。それも、第一章から第三章までと、3部構成である。それぞれのクエストは独立していて、どこからでも遊べる。まさにひと粒で3度おいしいのだ。では、お好きなところからどうぞ。



第一章　盗まれた忍の書



▲さくら姫のおとうさん。3つの物語は、彼の要請によって始まるのだ。



▲第一章、中盤の風景。右下のほこらには、〝宝玉〟を持った敵がいるぞ。

じゃじゃ丸が生まれ育った忍(しのび)の里では、大変なことが起きていた。〝忍の書〟という巻き物が、何者かの手によって、盗まれてしまったらしいのだ。しかも、裏で糸を操っている妖怪がいるという噂。忍の書が妖怪に悪用されたら大変だ。じゃじゃ丸は急きょ、忍の書を探す旅へと出発する。

スタート地点は忍の里だ。まず、ここにいる忍の頭に話を聞こう。第一のクエストの内容がわかったら、いよいよ旅に出られる。その前に、頭からもらったお金で、武具を買い、ある程度位(くらい)(レベル)を上げておくことも忘れてはいけないのだ。

東のほうへ行くと、里で聞いた宝玉というものを持っている妖怪がいる。位が高ければ倒せるのだが、とりあえずは近くの町へ入ろう。おぼろげながら、犯人の妖怪がわかってくるはずだ。





▲ここが忍の里。〝じゃじゃ丸〟が育った村なのだ。

第二章　江戸の大妖怪



▲第二章のスタート地点〝たびの町〟。真ん中に、元人間の妖怪がいるのだ。



▲お坊さん。彼が第2のクエスト要請の主。話を聞いたら、冒険開始だ。

人々が集まり、大きくなりつつある江戸の町に、たくさんの妖怪を引きつれた大入道が現われた。次々と町を襲う妖怪たちを倒すべく、多くの人々が立ち上がったのだが、大入道だけには誰ひとりとして、かなう者はいなかった。しかし、唯一、大入道の妖力を弱めることができる〝朱の曼陀羅〟が、どこかにあるという。そこでじゃじゃ丸くんは曼陀羅探しの旅へと向かうのだった……。

スタートは〝たびの町〟。

町の人々に話を聞くと、町の外のお坊さんが、力になってくれるという。町のなかに1匹だけ変な生物がいるけど、何を聞いても〝グウッグルッ〟とかいってるだけ。元は人間だったらしいんだけど、どうしたんだろう。お坊さんの家の先の民家で、そのことに関する有益な情報が得られるのだ。





▲こんな洞窟もあるのだ。左の人物は誰なんだろう!?

ゲームを彩る面白い顔



▲武器屋のおやじ。とってもいかつい感じのおじさんなのだ。



▲パスワードを教えてくれるありがたいおばあさんなのだ。



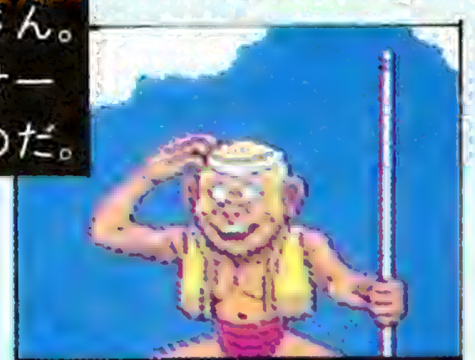
▲宿屋のおにいさん。常にまごころのサービスを忘れないのだ。



▲白ひげのカマキリじじい。おばけのおはらいをしてくれる。



▲ちょいと出っ歯のよろず屋さん。いじわるそーな感じだね。



▲おさるのかごや。かまいたちよりも速いそうだ。ウソつけ。



▲いんちきおしょう。すばしっこくて、いやな敵なのだ。

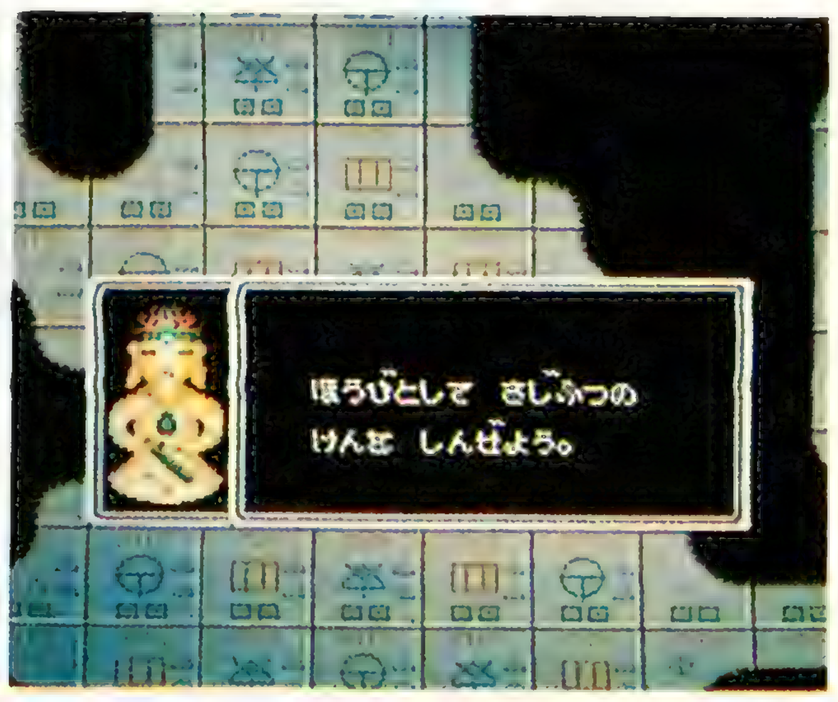
今号の一選

PCエンジン

はにい いん ざ すかい

フェイス/5200円/2月28日発売

神様の命によって、ハニワのはにいが大活躍。数々の有機的かつ日本的かつ変態的キャラを相手にフントーするのだ。そんなはにいは、とってもカワイくて、う〜んもー〝チュ〟してあげる。



⬆ボスを倒すと、神様〝いざなき〟からほうびをもらえる。もらえるものは面によって、さまざまなのだ。



⬆2面の最初に出てくる大蛇。頭以外のすべての関節を打たないと死なないのだ。手強いけど、もらえる霊力も大。

ゲーセンに通いつめてる〝ツウ〟がやっても納得できるのではなかろうか、と評判のシューティングゲーム『はにい いん ざ すかい』。飛行機や宇宙艇が活躍する、SFチックな設定に食傷ぎみなシューティングゲームマニアには、ぜひトライしてほしい作品なのである。

主人公は〝はにい〟という名前の変テコなハニワだ。そのハニワのはにいが、ある日、日本神話の神〝いざなき〟に呼び出された。

いざなきの妻いざなみの心の中に、邪悪な何者かが侵入したのだ。それ以来、いざなみは毎日、1000人も人間を殺して食っているという。どうにかしないと、このままでは世界は破滅してしまう。そこで神様は考えた。はにいをいざなみの心の中に入れ、邪悪な何者かを退治させようというのだ。



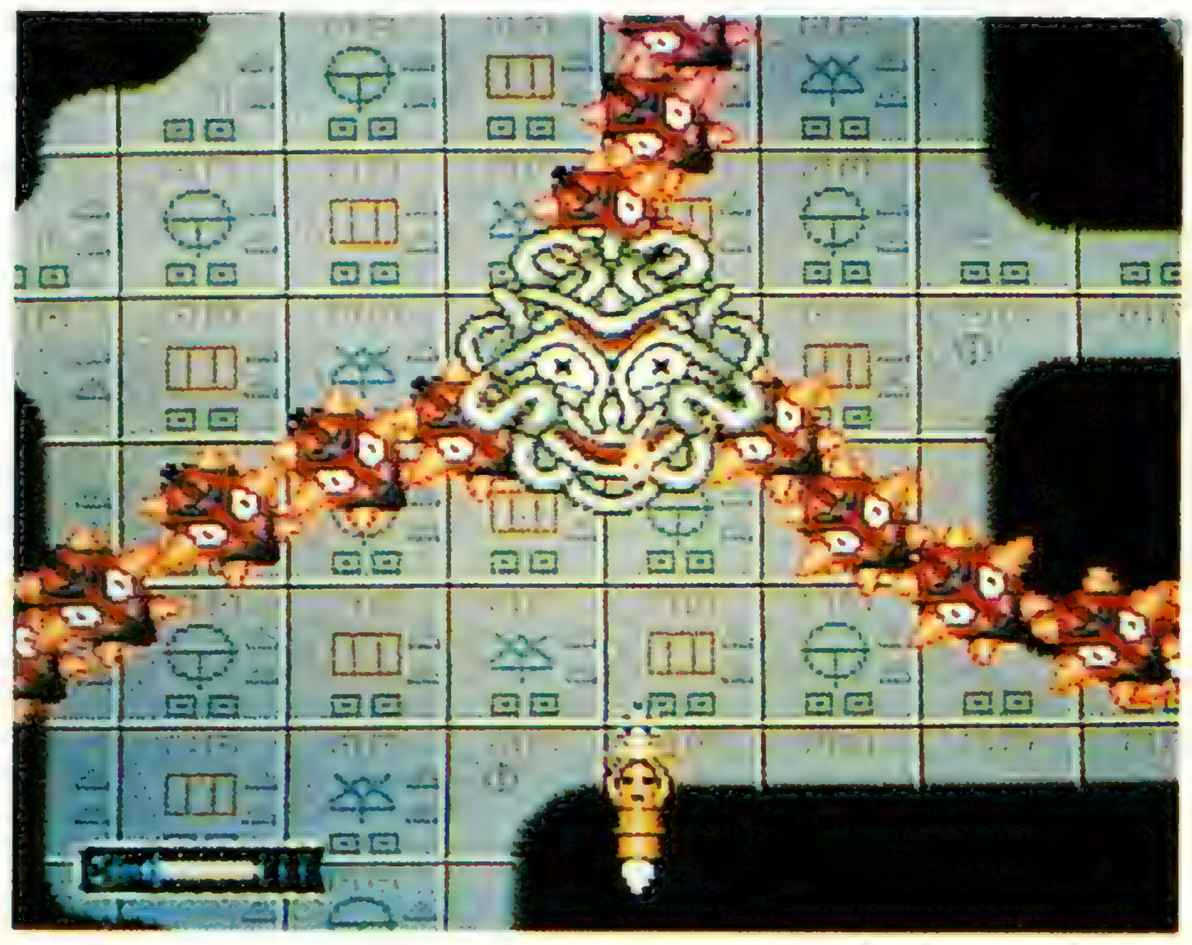
⬆数々のだるまさん。中心のでかいヤツを狙え。

それゆえ、神様は一所懸命に、はにいに命を授けようとする。その横で、はにいは、なんと、こたつに入り、みかんを食べているのだ。まあふざけた態度だこと。でも、神様はおこりもせず、自分もみかんをつまむ。どーいう展開なんだ。このストーリーは。

このゲームには、危機迫るなかにも、家族だんらん、だんらんが人間の基本よ、という和やかな雰囲気が流れているのだ。

そーいえば、敵キャラも有機的生物ばっかで、にくみきれないろくでなしだし、ゲーム中ではアイテム屋の役割をする神様いざなきも、殺伐とした画面に、和やかに登場する。

画面も殺伐、キャラも無機的じゃ親近感はわかないもんね。和やかさっていうのは必要なんだよ。



⬆4面の大ボス〝ウズメ〟。何かに似てるけど気にしないで。

発売日スケジュール

ファミコン

2月17日	○飛INGヒーロー<EPIC・ソニー> 5500円/カートリッジ
17日	○ハイドライド3 闇からの訪問者<ナムコ> 6900円/カートリッジ
17日	○パチンコGP<データイースト> 500円/ディスクライター書き換え
20日	○ハイパーショット基本セット<バンダイ> 9800円/カートリッジ(体感銃付き)
21日	○ウィザードリィII<アスキー> 6500円/バックアップカートリッジ
22日	○早打ちスーパー囲碁<ナムコ> 5900円/カートリッジ
23日	○タマ&フレンズ<バンダイ> 3300円/ディスクカード
23日	○百鬼夜行<ユース> 6200円/バックアップカートリッジ
24日	○ハレーウォーズ<タイトー> 500円/ディスクライター書き換え
25日	○ファミコンジャンプ 英雄列伝<バンダイ> 6500円/カートリッジ
2月28日	○がんばれ ペナントレース<コナミ> 5900円/カートリッジ
3月3日	○魁!! 男塾 疾風1号生<バンダイ> 5800円/カートリッジ
3日	○SDガンダムワールド <バンダイ> 500円/ディスクライター書き換え

セガ

2月下旬	○ファンタシースターII<セガ> 8800円(予価)/メガ ドライブ専用カートリッジ
3月	○アウトラン3D<セガ> 5500円/カートリッジ

PCエンジン

2月23日	○モトローダー<メサイヤ(NCS)> 5200円/Huカード
24日	○ダンジョン エクスプローラー<ハドソン> 価格未定/Huカード
28日	○はにい いんざ すかい<フェイス> 5200円/Huカード
3月3日	○ウイニングショット<データイースト> 5500円/Huカード

【通信欄】

てなわけで、今回は忍者ずくめでお送りしたのであるが、昨今の忍者を見るにつけ、思うことがある。アメリカ人が、ニンジャは銃で撃たれても死なない、超生命体的ソルジャーであると思い込むのはかまわないのであるが、日本の若年層までが、そういった忍者像をあたり前だと認識してしまうのは、いかんのではないだろうか。サスケの「小狐コーンと鳴く、なぜコーンと鳴く」というノリで育ったものとしては、日本古来の忍者の姿を忘れてほしくないのだ。ま、アメリカのニンジャ映画って、爆笑できていいけどね。さて、次号は、ナムコの『ウイニング・ラン』を紹介する。ポリゴナイザーと呼ばれる、高速に画面が描ける新ハードについても、触れることができるんじゃないかな。

The News File!

内外のハイテク社会に渦巻く情報、物、事件、出来事、現象、噂、ゴシップ、笑い話、人情話と、まあ、言ってみれば、人間ドラマをおトボケ……、じゃなくて、お届けするページでござんす。

32ビットMacintoshに最適!

早くてきれいなレーザライタ



このページのデザインを見て、どこか変わったところに気がつきましたか。まだの人はもういちど、ゆっくり観察してみましょう。なーんて、間違い探しのようなことを始めてしまいましたが、ちょっと難しいかも。おっとそんなことを言ってるうちに通り過ぎた。

ちょうど左上に見えますのは、〝早くてきれいなレザーライタ〞による、30ポイント細明朝体の原寸の出力サンプルでございます。みなさまよくご観察くださいませ。

まあ、これが間違い探しの答えというか、あまり見ない書体が使われている理由でして、今、ちょうど真横にあるのが、この印字をしてくれた当の本人。プリンタとは思えないプロポーションの持ち主だ。中身もなかなかプリンタ離れしている。この行の文字の入るべき場所を半分削り取っているのは、プリンタに付属しているハードディスク。このハードディスクに入っている文字フォントのおかげで〝美しい日本の書体を、あますところなく表現できる〞というわけだ。ちなみにこの左手の文字も〝LaserWriter Ⅱ NTX－J〞で印字されたもの。

このプリンタのCPUは32ビットの68020、メモリは標準でROM1メガバイト、RAMが4メガバイト装備されている。RAMは16メガバイトまで拡張可能だ。お値段は、なんと1198000円。



美しい日本の書体を、あますところなく表現できる LaserWriter IINTX-J。

⬆⬅上はこの記事のために、斜体嫌いの編集長から特別に使用許可が下りた斜体。サンプルだからしかたない、とゴリ押ししたのである。雑誌の書体選定には、たくさんの基準があって大変なのだ。左の車はマックのツールで描いて印刷したもの。

では、なぜこんな最新鋭最高級パソコンなみのハードを持ったプリンタが必要なのか、解説していこう。それにはまず、今の印刷物の作り方を理解してもらわなければならない。このページに書かれている文字は、すべて写植という方法で打たれている。

この方法ではフィルム上に、用意されている文字の原形を、原稿に合わせて選び出して印画紙をずらしながら写していく。このやりかたのメリットは、レンズを変えるだけで、いろいろなサイズの文字を好きな間隔で印刷できることだ。元のフィルムを変えるだけで、書体も自由に選べるし、文字もきれいだ。

こんなふうにメリットが多い写植は、デザイン上の自由度も高いことから、活字に代わってほとんどの印刷物に使われるようになった。しかし写植には大きな欠点がある。それは、大型コンピュータの欠点と一緒で、非常に高価で、しかも素人が使うようにはできていないことである。

ここで当然の動きとして出てきたのが、遠くにあって使うのも面倒な大型コンピュータでしかできなかった計算が、自分のそばのパソコンでできるようになったように、自分の手元で高品質な印刷用の版下を作ること。プロの写植屋さんに頼む手間もかからないし、結果を目で確認しながら、思いどおりにデザインできる。

そのためには日本語の書体の基本である明朝体とゴシック体ぐらいは、約8000種類もある文字の精密なフォントを用意しなければならない。この膨大なデータ量になるフォントを蓄えるために、ハードディスクがいる。しかも写植なみにいろいろなサイズで文字を打ち、傾けたり影を付けたりというデザイン上の加工をするためには、字の輪郭線を線画で持つアウトラインフォントでなければいけない。普通の画面表示に使われているドットパターンのフォントでは、サイズを変えただけで汚くなってしまうのだ。

しかし、アウトラインフォントといえども、印字はドットで行なわれる。そのラインをドットに変換する作業は大変にやっかいで、32ビットCPUでなければシンドイのだ。英語のように、文字数が少なければよかったんだけどね。

また内部でどれだけ頑張ってみても、紙に印刷したときにドットが見えるようではしょうがない。1ミリあたり24ドットという細かさは絶対に必要。この細かさは、タイトル下の〝早くてきれいなレーザライタ〟の文字を例にとると、約240ドット角にあたる。だから、ドットに変換したフォントを置いておくのにも、最終的な完成ページを置いておくのにもメモリが大量にいる。プリンタ離れしたハードになるのは、こういったわけ。

こんなプリンタには、16ビットの普通のMacintoshではやっぱり寂しい。Macintosh Ⅱ もいいけれど、Macintosh SE/30はどうだろう。日本ではまだ発売の予定はないが、コンパクトなボディーに収まった最新鋭32ビットCPU68030は魅力的。でも、どちらを選ぶか迷うことはない。レーザライタには専用のネットワークを経由して、いろんなMacintoshから同時に使える機能もあるんだからね。



⬇Macintosh SE/30。普通のMacintoshと同じ図体に、強大なパワーを秘めている。4メガバイトのメモリと80メガバイトのハードディスクが付いて6569ドルだ。

PostScript !

このプリンタの最大の特徴について解説しそこなったので、このポストスクリプト(追伸)のコーナーで説明しよう。その特徴とは、ほかならぬ〝PostScript〟だ。

これは、追伸という意味じゃなくて、簡単に言ってしまえば、プリンタや画面表示のためのシステムに、あれこれ指示を与えるためのプログラム言語だ。たとえば、この指示を受け取ったプリンタは、レイアウトはそのままに、フォントはプリンタの性能に応じて、適当にやってくれるというわけだ。

これを使うメリットのひとつは、ホスト側から送るデータを少なくできること。プリンタのほうでも適当に考えてやってくれるから、仕事が速い。もうひとつのメリットは、プリンタとディスプレイといった異なるデバイスに、同じ指示が出せることだ。だから、印字と画面表示の両方をやるプログラムなどが、簡単に作れるのだ。これらのメリットは、出力する内容が複雑になるほど大きい。てなわけで、PostScriptはデスクトップパブリッシング時代のキーワードなのだ。

```
/box
{       100 0 rlineto
        0 100 rlineto
        -100 0 rlineto
        closepath } def
newpath
        200 200 moveto box
        0 setgray fill
newpath
        300 300 moveto box
        0.4 setgray fill
newpath
        400 400 moveto box
        0.8 setgray fill
showpage
```

⬆このプログラムの上半分でboxという手続きを定義。下半分で明かるさを変えながら3回表示している。



⬆左のPostScript言語のプログラムで、こんな絵が出せる。細かい処理は全部プリンタがやってくれる。

ディスプレイがなくても、文章がかける？

⬇パソコンにぴったりフィットする、大きすぎず小さすぎない、ちょうどいい大きさの、PC-9801用の日本語電子音声発生装置〝音次郎〟。価格は、本体にMS-DOS用の日本語音声合成フロントプロセッサと音声韻律辞書が付いて、128000円。



音次郎

音声出力ラッコちゃん

下の小型スピーカーを抱えたかわいいラッコちゃんは、マイクロニクスという会社が作った、PC-9801の画面に出力された文章を流暢なアクセントで読み上げる、偉いラッコちゃん〝音次郎(おとじろう)〟。画面の文字を読み上げる音声合成システムは、これまでにもいろいろあったが、音次郎は、漢字の熟語もちゃんと読んでくれるんだから、いい子ちゃんなのだ。

音次郎をしゃべらせるときは、日本語音声合成フロントプロセッサ〝音次郎Ver1.0〟をMS-DOSに組み込むようになっている。フロントプロセッサだから、画面に出る文字は、全部読んでくれる。もちろん、読むものと読まないものを設定することができるし、そのほか、声の質や読む速さなんかも、設定できるようになっている。また、半角文字は女性の声で、全角文字は男性の声で読ませるなんてワザもいっぱいある。それに、〝音声韻律辞書〟に、熟語の読み方や発音がぎっしり登録されているから、漢字熟語をきれいに発音してくれる。それだけじゃない。モードを変えると、たとえば「川村の馬鹿」という文章を、「3本川のカワ、村のムラ、の、馬のバ、鹿のカ」と、漢字がわかるようにも読んでくれる。これは、目の不自由な人には便利な機能だ。

このように、大変に進んだシステムなんだけど、なんでまた、ラッコちゃんの形をしているのだろうか。そこんところを、マイクロニクスの枝川(はぶかわ)氏に聞いてみた。

「特に根拠はありません。ただ、学校の先生が開発に携わっているんですが、彼の話によると、教育用として子供に長時間使わせる場合、普通の箱形ですと、子供にストレスが溜まると言うんです。そこで、こういう形にしたわけです」

現段階では、まだこのシステムの使い道は、作ったマイクロニクスにもわからないとのこと。大多数の人は、面白半分で買っていくようだが、なかには、文章を音読させることで、間違いをチェックする文章校正に使っているという頭のいい出版社もあるとか。

まだちょっと値段が高いが、これだけの機能を考えると、むしろ安いのかもしれない。ハードのコストがかさんで、どうしてもこの「不本意」な値段になってしまうと枝川氏は語っていたが、こういうものは、年とともに安くなるもの。期待していましょう。



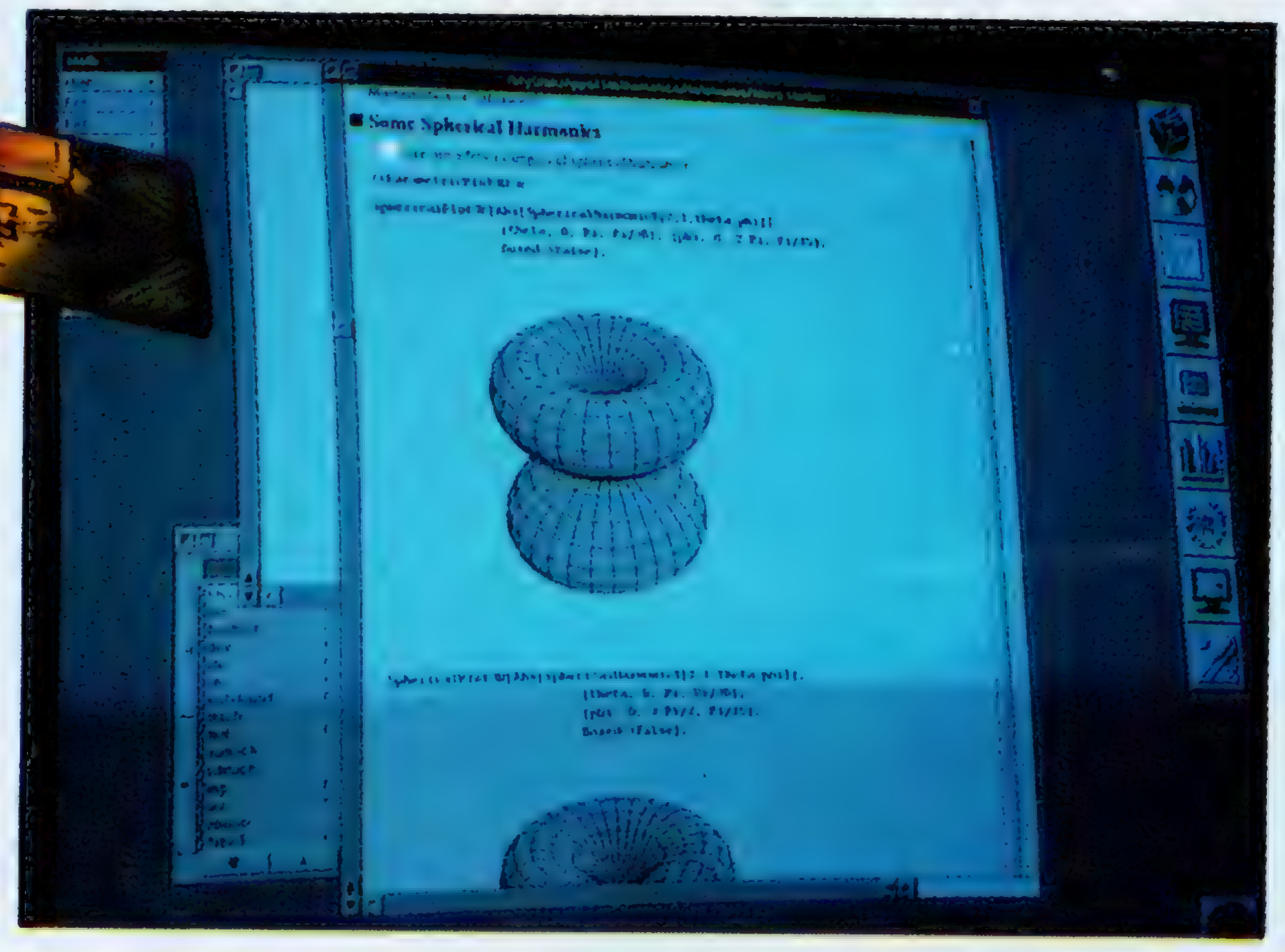
⬅女性の声だと、よくある合成音声だが、男性の声は、森本毅朗に似たダンディーなボイスでグッドなのだ。ラッコちゃんの顔には似合わないが。

こーんにちは。僕は、かな漢字文章もじょーずに読み上げる、電子音声発生ラッコです。

NeXTの生写真なりー!!



⬆こういうアングルからのNeXTは、今までなかなか見られなかったのであります。みなさん、これがNeXTの素顔です。拝みましょう。



➡これは、数学の式をちょいちょいと入力すると、それが一瞬にして図形になるという、計算ソフト。

あの、スティーブン・ジョブズが作った全世界注目のスーパーパソコン〝NeXT〟のことは、ニューズファイルでも、しつこいくらいに取り上げている。ほかの雑誌でも、ワーワー騒いでいるけれど、NeXTの生写真は、ちょっと珍しいでしょ。この前、アメリカ取材旅行に出たログインのスタッフが、偶然に目撃したところを、フィルムに収めたというものだ。

いままで、去年の10月に行なわれたNeXTの発表会では、マシンの撮影は一切禁止。そのかわり、広報用にあらかじめ用意してあった写真がくばられたのだ。だから、これまでは同じ写真しかお見せできなかったというわけだ。

このNeXTは、サンフランシスコで開かれたマックワールドというMacintoshのショーに出展していたあるソフトメーカーが、ウチではNeXTのソフトもやってるんだよーん、と自慢したくて見せびらかしていたもの。

マックワールドは、Macintosh専門のショーで、今回の目玉は冒頭のページでも紹介しているMac SE/30。ところが、このNeXTに、黒山の人だかりができていた。アメリカでも、NeXTを生で見たことのある人ってのは、まだ大変に少ないようだ。

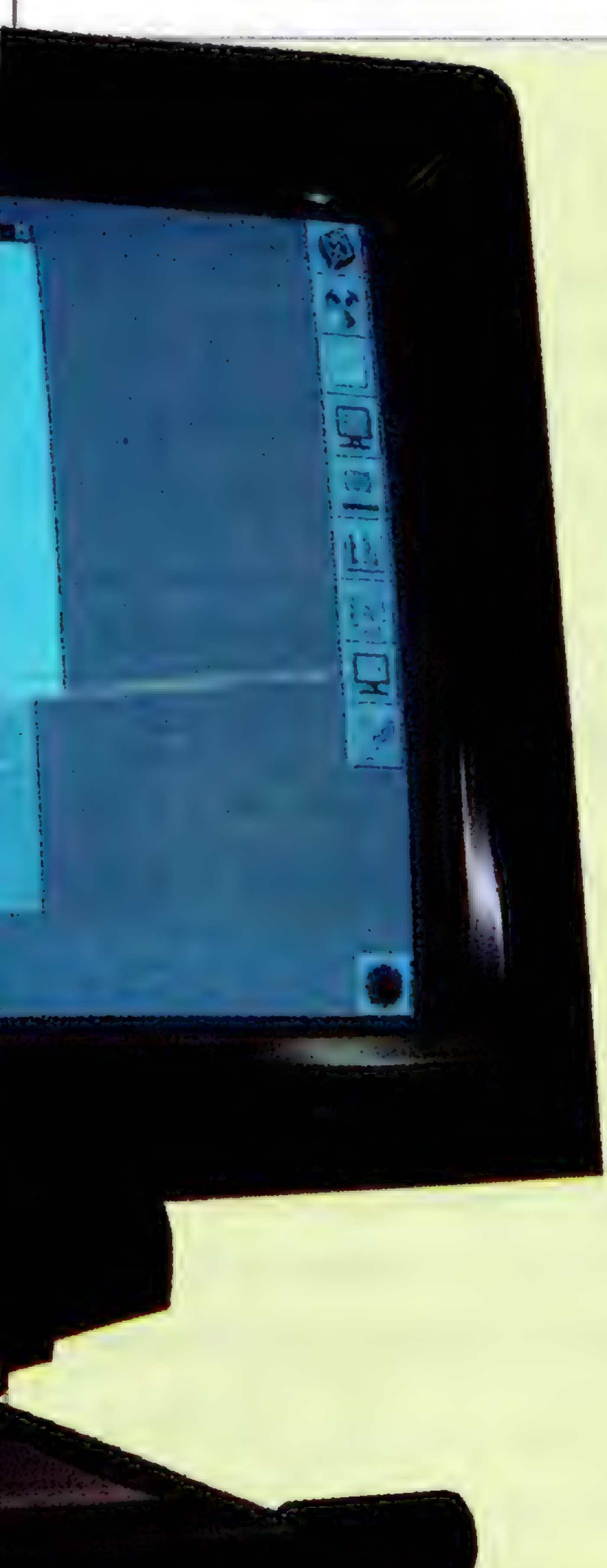
で、お客さんの反応は、「やっぱりスゲー」ってところ。なんてったって、光磁気ディスクがすごい。速いんだよね、やたら。そうそう、まだ光磁気ディスクについて説明していなかったな。

光磁気ディスクってのは、普通の磁気ディスクとCDの中間みたいなもの。CDみたいに容量がバカでかくて、磁気ディスクみたいに書き込みが自由なのだ。

書き込み自由のCDってのもあるけど、そっちは構造が複雑で、値段がすごく高い。だから、値段の安さを売り物にしているNeXTには、ふさわしくないのだ。

光磁気ディスクは、キヤノンのほかにも、ソニーが作っている。残念なことに、両社の間には、光磁気ディスクに関する規格統一がなされていない。というか、まだ光磁気ディスク自体、規格統一という話が出るほど、成熟したメディアではないんだな。でも、それを強引に採用しちゃって、フロッピーディスクドライブを付けなかったというNeXTの大胆さは、誰もマネできないところだろう。

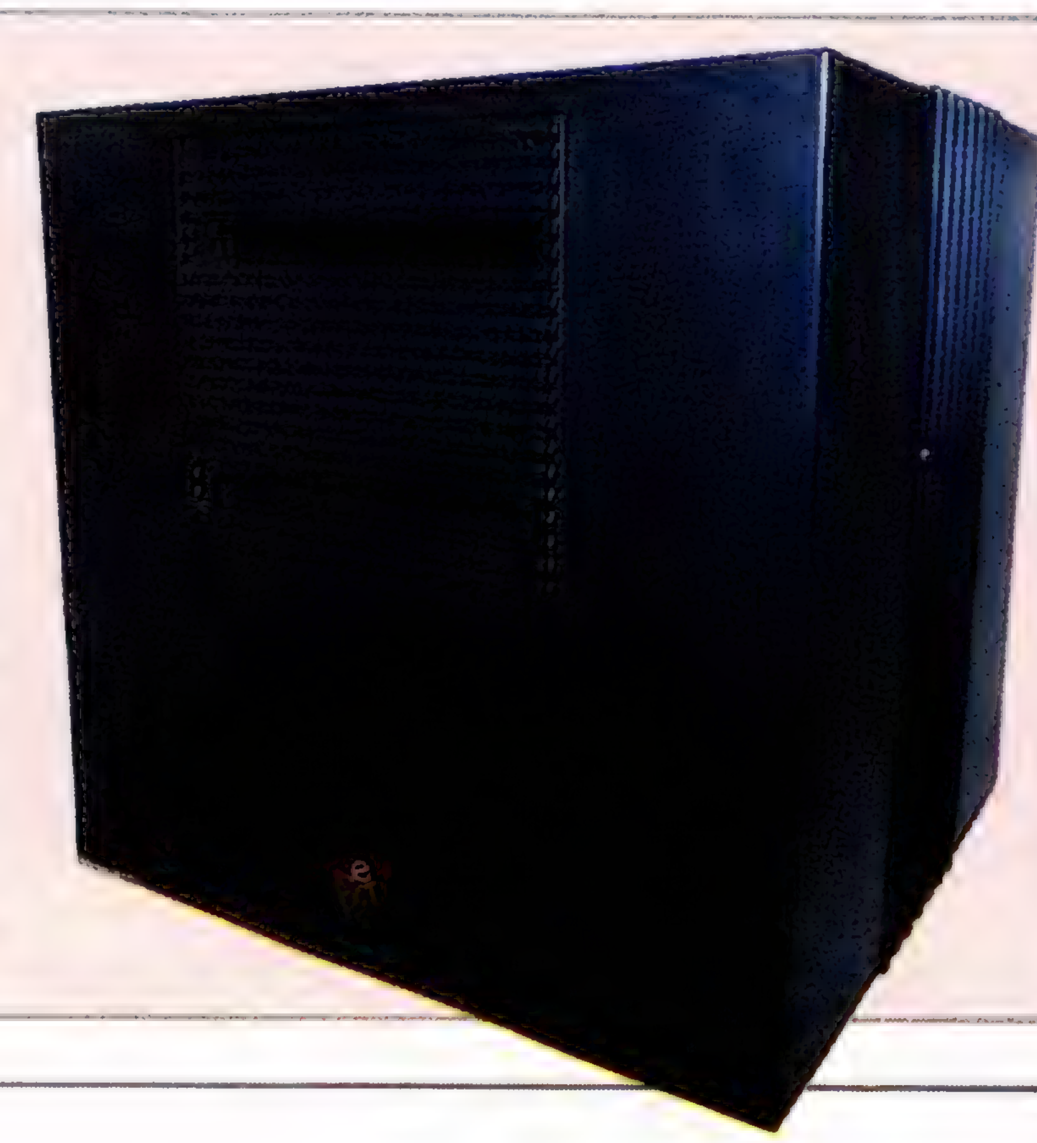
こんなメチャクチャをやっていても、みんなは、NeXTってスゲーなぁ、とひたすら感心して去っていくのだから、やっぱりスゴイ。



⬅NeXTのデスクトップ画面。右下には、いらないファイルを捨てるための〝ブラックホール〟が見える。Macなどにある〝ゴミ箱〟と同じものだ。じゅわっ！　とファイルが吸い込まれるさまは、美しい。

⬇一見、IBM-PCのキーボードを黒く塗っただけでコストダウンをはかったように見えるが、謎のキーがいくつもある。





➡そして、これが本体。光磁気ディスクの挿入スロット以外、外側にはスイッチやスロットは、何ひとつないのだ。んー、不気味。

ギタリストもMIDIのご利益。シンセやサンプラーをギターで弾く!!



⬅チョーキングやアーミングなど、エレキギターに欠かせない奏法もOK。音色切り替えは、ドライバーに付いているスイッチやフットペダルでもできる。各弦に違った音色を割り当てるのも面白い。

コルグ ギターシンセサイザー



⬆⬇シンセ部分のZ3はステレオ出力で、チューナー付き。125000円。感度調整は、ドライバーZD3で行なう。価格は23000円。



シンセサイザー＝鍵盤楽器と考えるのは、ひと時代前のお話。今や、どんな楽器でもエレクトロニクスの恩恵に浴することができるのだ。しかも嬉しいことに、身近な価格の製品が増えている。

コルグから新しく発売されたギターシンセのシステムは、そんな非鍵盤型シンセの最新鋭器。ギターでギター以外の音を鳴らせる、とても不思議で面白く、なおかつギタリストのクリエイティビティーを刺激する楽器なのだ。

このシステムは、ギターシンセサイザードライバー〝ZD3〞と、ギターシンセサイザー〝Z3〞の2つの装置に分かれている。ZD3は弦の振動から周波数と振幅を検知して電気信号にコンバート、Z3を鳴らすのだ。さらにZ3を経由して、ほかのシンセやサンプラーを演奏することもできる。ここらへんがMIDIの便利なところ。ドラムマシンをつないで、ドラムを弾くことだってできるのだ。

このシステムのもうひとつの特徴は、ふだん使い慣れてるギターに簡単に取り付けられること。だから、曲やフレーズによってギター本来の音とシンセの音を使い分けたり、ブレンドして出したりすることもできる。2つに分かれているところがミソだ。

ギターシンセといってもいくつかの方式があって、シンセまで本体に内蔵したタイプや、専用のギターを使わなくちゃいけないものもある。中にはギターといっても、普通とは違った奏法が必要なタイプがあったりもする。

それもこれも、弦の振動から音程と音量データを正確に取り出すという、実に難しい仕事のせい。いろんなことを同時に処理しなくてはならないから、どうしても遅れが生じる。この遅れを解消しようと、楽器メーカーは苦労していろんな方式を考え出しているのだ。

Z3は128種類の音色がプリセットされ、おまけにデジタルリバーブ付き。接続して使うシンセに合わせられるように、モードが2つあるのも親切だ。

これさえあれば、天下無敵のエレクトロニック・ギタリストだぁ！



⬆やっとこさ着いたあこがれの遊園地。ところが、この警備員もなんか危ない。
➡発売、販売元はワーナー・ホーム・ビデオ、99分、15800円。発売中デス。

アメリカのおとーさんはツライ!

ホリデーロード4000キロ



連休や夏休みになると、父親というのは大変なのだ。どっちかっていうと、家でゴロリと寝っころがっていたいのに、おかーさんや子供たちがどっか行きたいよー、とウルサイ。そこでおとーさんは疲れた身体にムチ打って人込みの中へとエッチラオッチラ入っていくわけだ。

これは、どうやら日本だけのことじゃないらしい。このビデオのおとーさんも、家族サービスのため4000キロも離れた遊園地へ行くことになる。しかも、飛行機じゃなく車。そして、意地の悪いばーさんとバカ犬も一緒というおまけ

カード先進国イギリスは電話も電車も地下鉄も、クレジットカードでOK!

JCB、DC、VISA、AMEX、セゾン、そして丸井の赤いカード、これに加えてテレフォンカード、JRオレンジカードにメトロカード……そうそう、高速道路用のハイウエイカードなんていうのもある。日本も今や、プラスチックマネー全盛期のようだ。

ただでさえ分厚いシステム手帳に数々のカードを詰め込むものだから、それこそダイエットが必要なくらい膨らんでしまう。1枚のクレジットカードですべて用が足りれば、どんなに便利だろうか。

そんな状況は、イギリスでも同様である。外国映画を見て、お金持ちの主人公がさっそうと小切手を切るシーンに憧れた人も多いと思う。イギリスでは、アメリカと同じように、一定額以上の預金口座をオープンすれば、誰でも憧れの小切手を持つことができる。

ただし増加する不正使用に対して、銀行側は〝チェック・ギャランティー・カード〟と呼ばれる証明カードを発行し、サインを照合するシステムを導入するようになった。口座を持っている人は必ずといっていいほどこのカードを携帯しているから、財布やシステム手帳は、ますますはち切れそうになる。

その反動かどうかは知らないが、



⬆下のカードは、ロンドンで使われている地下鉄のパス。紙でできているところが、なかなかイギリスっぽい？　これが近い将来、クレジットカードで代用できるようになる。

イギリスではカード共用化の動きが見られるようになってきた。

まずは、一般のクレジットカードでかけられる公衆電話が登場。まだロンドン中心部や空港など、一部の場所でしかお目にかかれないが、やがて主流になっていくのは間違いないだろう。「テレフォンカードを持たなくてすむ！」と、ロンドンっ子たちは大喜びだ。

嬉しいことに、ブリティッシュ・レールウエイ　(イギリスのJRね) と地下鉄(イギリスではチューブと呼ばれる)の切符の自動販売機も近い将来、クレジットカードを受け付けるようになる。

銀行もチェック・ギャランティー・カードとクレジットカードのジョイント化を進めているようだ。

こうして1枚、また1枚とカードが減って、やがて1枚のカードでお金が下ろせて買物ができ、電車に乗れて電話もかけられる、本物のカード時代がやってくるのだ。

残るは高速道路(フリーウエイ)の料金だが、イギリスではその名のとおりまったくフリー。どこかの国みたいに、お金を徴収したりなんかしないのだ。

全自動、完全無人の立体駐車場がお目見え!!

アメリカでは、自動車は一家に1台というより、1人に1台の必需品。駐車場だって、日本に比べてケタ違いにたくさん必要だ。そうなると、いくら国土の広いアメリカとはいえ、大都市では立体駐車場でないと、たくさんのクルマはさばけない。とゆーわけで、あちこちに駐車場専用のビルが立ち並ぶことになる。

こうした駐車場を利用するときは、まず入り口でチケットを取る。で、自分で空いている場所を探してクルマを止め、入り口までトコトコ歩き、係のおじさんに「よろしくねん」などとあいさつして、その場を立ち去る。用事がすんだら駐車場に戻り、「さて、どの階のどのへんに止めたのかしらんね」なんてブツブツつぶやきながらクルマを探し、出口で係のおじさんにチケットを渡して、所定の料金を支払う。

考えてみると、これは非常におかしなシステムだ。だって、お客さんがなんで自分でクルマを運ばなきゃいけないの。何ごとにつけ合理主義の徹底したアメリカだから、こんな不満もでてくる。いわく、料金を徴収するためだけに人間を雇うなんて非合理的にもほどがある！　などと、様々な経緯を経て、完全自動式立体駐車場が陽の目をみることになった。

マサチューセッツ州にあるトランスパーク社が開発したシステムは、こんな感じだ。

利用者はクルマを所定の位置に止め、磁気カードを機械に入れる。するとクルマはどこかの階まで持ち上げられて、空いている場所に移されるのだ。で、用事がすんで戻ってきた利用者が、もう一度カードを入れると料金が表示され、お金を払うとクルマが戻ってくる、という仕掛け。支払いは現金でも、クレジットカードでもいいというところも、便利でいい。

このシステムの値段だが、600台のクルマを止められるシステムで、1台あたり8500〜12500ドルとか。人件費と比べてどっちが得か、さあ、考えてみよう。

とても現代的なシステムだけど、この利用者はさらに1枚、別なカードを持たなくちゃいけない。なんか、ひとつ前に書いたイギリスの話題とは、どこか矛盾するようなお話ですね……。

ルービック先生はパソコンゲーム嫌い?

ハンガリーのパズルおじさん、ルービック先生は、〝ルービックキューブ〟のパソコンゲーム化の可能性、をハッキリ否定した。「キューブは、手でいじってゆっくり楽しむもの」だそうで、そう言えば、日本の早解き競争にも、渋い顔をなさってましたネ。

付きなのだ。

もちろん、道中も無事に済むわけがない。バカ犬が行方不明になり、そのショックでばーさんが心臓麻痺でポックリ。葬式を出さなくてはいけないわ、盗難にあうわ、としっちゃかめっちゃか。やっとこさで遊園地に着くが、そこの警備員もなんかフツーじゃないときた。ホント、アメリカのおとーさんも楽じゃありません。



⬅こちらが、かわいそうなおとうさんを演じている、チェビー・チェイス。

ちなみに、同じおとーさんが今度はヨーロッパに行く続編(？)もあるので、そちらもヨロシク。

戦国VSピラミッド ソーサリアン、音の対決は 難波弘之VS岡田徹

8センチCD6枚組という、豪華なデビューを飾ったキングレコード〝ファルコムレーベル〟。ご存じ、日本ファルコムのゲームミュージック専門のこのレーベルは、なかなか出足好調のようだ。とにかく、おめでとう。これからもゲームミュージックの発展のために、頑張ってくださいねって感じ。

で、ファルコムレーベルでは、すでに新作のレコーディングが始まった。次回作は3月21日発売で、タイトルは『SORCERIAN SUPER ARRANGE VERSION Ⅲ〜戦国ソーサリアンVSピラミッド ソーサリアン』。2つのゲームミュージックが、いっぺんに楽しめてしまうのだ。なお、CDとカセットテープのみの発売で、LPはなし。

う〜、アナログレコードはもうじきなくなる運命にあるのかぁ、なんて感傷にひたっている場合じゃない。このアルバムには、音楽ファンもあっと驚く、たまげた仕掛けがある。なにしろ、某レコード会社のディレクターがガックリ首をたれて、「え〜、そこまでやってるんですか」とうらやむほどなのだ。

もったいぶらずに教えちゃおう。戦国ソーサリアンは難波弘之さん、ピラミッドソーサリアンは、岡田徹さんと、2人のミュージシャンが、3曲ずつアレンジ、演奏を担当しているのだ。

難波さんといえば、ソーサリアンのスーパーアレンジバージョン以来、ファルコムのゲームではおなじみのミュージシャン。SF作家でもあり、プログレ全盛のころからの人気キーボードプレイヤーだ。一方、岡田さんは、長いこと日本のロック界に君臨する(!)ムーンライダーズのキーボードプレイヤー。難波さんとは反対に、ゲームミュージックは今回が初めてなのだ。

アレンジャー、プロデューサーとしてもひっぱりだこの2人が、1枚のアルバムで競演するなんて、こんなゼイタクなことはない。まるで、ログインとファミ通のスタッフが協力して1冊の雑誌を作るようなもんだ？

レコーディングは、難波組の戦国ソーサリアンが先行した。難波さんのほか、ギターとドラム、そしてまあビックリ、笛と琴が加わっているのだ。キーボードは難波さんの手弾き以外に、コンピュータも使われている。



⬅岡田さんは今回のレコーディングで、キーボードだけでなく、ギターシンセも弾いた。「ゲームの音は純粋波形。久しぶりに聴いて感激したよ」と岡田さん。



⬆難波さん(左)と、作曲したファルコムの石川恵子さん。石川さんを評して、「ゲーム界の筒美京平だね。小説も同じで、量産できるというのは、かなりの芸」と難波さん。

こちらの一番の目ダマは、和楽器だ。特に、笛の音は迫力だった。なんてったって和楽器は、普通に演奏しても洋楽器ほどたくさんの音が出ない。それがフルートのように、12音の西洋音階を吹きまくるのだからものすごい。

「初めてやったソーサリアンのときは、友だちのミュージシャンを呼んでセッション風にやったんですけど、今回は普通のアレンジの仕事としてやりました。人間が演奏する生の音と、コンピュータの調和みたいなところをねらってね。原作のゲームがそれっぽい音だったんで、笛とかお琴とか使ってみようと思ったんです」

と、難波さん。とはいえ、難波色がやっぱり出てる。難波さん好みのハードで重たいサウンドと、そこに絡まる笛と琴の音……アルバムが完成してのお楽しみだ。

岡田組のピラミッド ソーサリアンのほうは、ギタリスト、鈴木智文さんと2人だけのレコーディングだ。ギター以外は、岡田さんのコンピュータ打ち込みサウンドだ。岡田さんファンは、きっと意表をついたヘンタイサウンドを期待するだろうけれど……十分期待してください、ねっ、岡田さん！

「エスニックな感じにアレンジしたんだ。メロディーはゲーム的整合性がとられているようで、音楽的には整合性のとれていない部分もあるけど、それがまた新鮮だった。そうそう、去年の11月に出したソロアルバム、『架空映画音楽集』(CBSソニー)もよろしく！」

なんてことを、岡田さん。

「うちは、なんでも日本一が好きですから」と言うファルコムの加藤社長も、新アルバムには満足気の様子。ゲームファンだけでなく、難波ファン、岡田ファンにも聴いてほしいと思うのだ。

目が口ほどに物を言う 重度身体障害者用 会話システム

サンフランシスコにあるスミス・ケトルウェル視覚調査研究所では、頭蓋骨に電極を埋め込んで、コンピュータと人間の脳を直接むすび、目の動きを利用して、言葉をしゃべることができない身体障害者に〝しゃべって〟もらう、というシステムを開発した。

名付けて〝ブレイン・レスポンス・インターフェイス〟。コンピュータの画面が64分割されていて、それぞれに、文字や記号が割り当てられている。そこを、ユーザーの目の動きに合わせてカーソルが移動し、カーソルが停止すると、即座

にその文字あるいは記号がプリントされる。これが、大変に高速に行なわれるので、普通に会話するのと同じくらいの速さで、意思を伝えることができるのだそうだ。

どんな重度の身体障害者でも、目だけは動かせるという点に注目して、このシステムは開発されたのだ。これはまだまだ研究段階なので、これからもっと改良する部分があるだろう。頭蓋骨に電極を埋め込むというのも、ちょっとおっかない気がするなあ。

BASICより簡単! 普通の言葉でプログラミング

もう5〜6年前になるだろうか、〝簡易言語〟というのが流行ったことがあったっけ。ただし言語といっても、どんなプログラムでも作れるわけではなく、比較的広い範囲のアプリケーションに使えるという程度だった。

アプリケーションソフトが増えてきたおかげで、その道のプロやよっぽどのマニアでない限り、自分でプログラムを書く必要はない。でも、本当の意味での簡易言語があったらいいのに、と思うことは今でもよくある。自分でプログラムするとなると、難しいことを勉強しなくちゃいけないからだ。簡単だといわれるBASICにしたって、けっこうやっかい。

そんな状況に不満を持ったアメリカ人のジェリー・ジェントリーさんは、初心者でも使える、とても簡単なプログラミング言語を開発した。名付けて〝EngLan〟。アメリカ一のシェアを誇るIBM-PC用で、あらかじめプログラムされた質問に答えていくだけで、簡単なプログラムが作れてしまうという。しかも、答えはふだん使っている英語で書けばいいのだ。

ジェントリーさんいわく——、「EngLanはBASICより簡単だし、ミスも少ない。それに、プログラミングの時間も25パーセント程度、少なくてすみます」

こりゃすごいや、面白そうだ、実際に一度試してみたいって感じのEngLanのお値段は、49ドル。おっ、安い!!

ちなみに、EngLanを開発したジェントリーさんは、もう25年間も超音速旅客機やサターンV号など、航空宇宙関係の大プロジェクトでプログラムを書いてきた超ベテランのプログラマーなんだそうだ。

スルドイ警官がマヌケなハッカーを現行犯逮捕

さすがはシリコンバレー。カリフォルニアのサンノゼ警察には、ハイテク犯罪捜査課というのがあって、日夜、コンピュータ犯罪者と戦っているのだ。そのハイテク犯罪捜査課のおまわりさんが、なんと、しっぽを掴むことさえ難しいといわれるハッカーを、現行犯逮捕したのだ。といっても、捕まったハッカーが、これまた超マヌケだったんだけどね。

捕まったのは、18歳と19歳の2人組のハッカー。この2人は、電話専用のクレジットカード〝フォンカード〟とラップトップパソコンを使って、電話料金をごまかしていた。電話会社のコンピュータに侵入して、そこにある時限作動式のソフトをしのばせておく。それは、彼らが盗んだフォンカードによる通話料金をタダにするソフトなのだ。と、ここまでは、普通のハッカーのようだが、なにがマヌケって、彼らは町の公衆電話にラップトップを持ち込んで、しこしこと仕事に励んでいたのだ。しかも大胆にも、電話機のコードを剝いて、鰐ロクリップでラップトップと結線していたものだから、そっち方面専門のおまわりさんに、「ちょいときみたち」と職務質問されて、捕まってしまったというわけなのだ。おバカさんねぇ。

先生、わかりませんと質問できる双方向教育テレビ

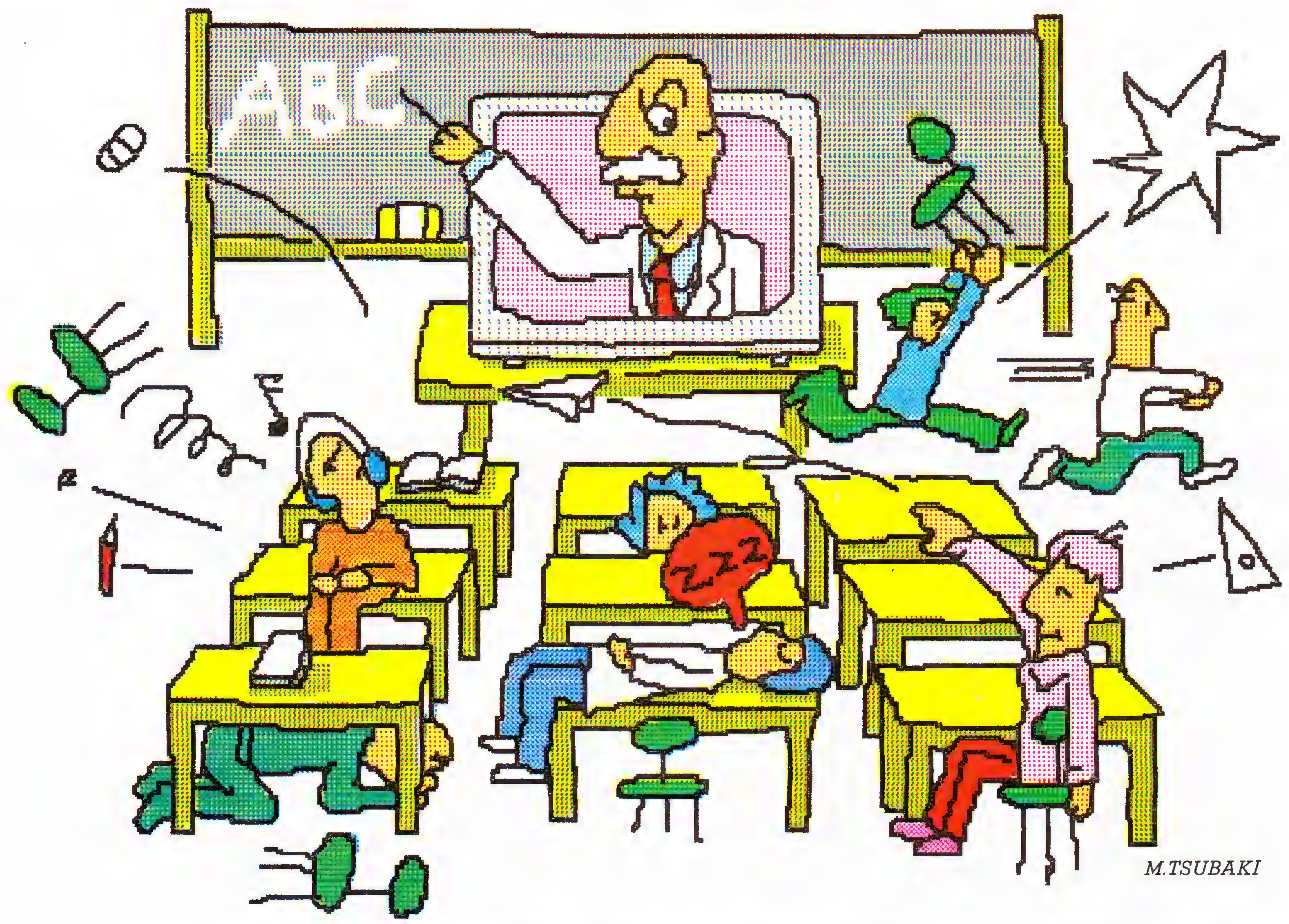
教育テレビが好き、という人は意外に多い。『5年生の理科』とか、『はたらく人たち』とか、ぼんやり見ていて楽しいし、なんとなくタメになるような気がする。それから、『できるかな』とか、『プルプルプルン』などの、お楽しみ番組もある。『通信教育講座』だって、本気で受講しないかぎり、面白い。

でも、教育テレビを本当に活用して勉強するとなると、それまでは知的な興味をもって見ていた通信教養講座も、睡魔との戦いなしには5分と見ることができない退屈な番組になってしまう。ただ見るだけってのは、辛いんだよね。

それをみごとに解決したのが、ケンタッキー教育放送局〝KET〟の双方向教育放送システムなのだ。これは、テレビゲームの開発で蓄積した技術を応用して作られたものだそうで、キーパッドでテレビの向こうの先生に、直接質問ができるという仕組みになっている。

受講者からの質問は、先生の前に置かれたモニターに映しだされるので、講義が終わったあとに、先生がそれに答える。また、フリーダイヤルの質問電話で、宿題の内容に関する質問もできるのだ。

これなら、見るだけではなくて、授業に出席しているって実感がでて、身が入るんじゃないかな。



M.TSUBAKI

Information &

『〝電脳遊園地″ＩＮ東京ドーム』開催のお知らせ

巨大祭典来襲だ。ドームありがとう

あの東京ドームで富士通が開催するビッグイベントが、『富士通プレゼンテーション〝電脳遊園地″IN東京ドーム』なのだ。テーマは、〝あしたの、あそびが、あつまった″。コンピュータをメインに据えた、アイドルのステージありゲームありのハイテクのお祭り。わーい、待ってましたー、だよね。

開催期間は３月10日の金曜日から12日の日曜日まで、時間は午前９時から午後６時（10日だけ午前10時から）なのだ。

わざわざ、ビッグエッグを借り切って、ドーンとぶちかますんだから、期待しちゃうでしょ。そんじゃ、ちょびっとだけ内容を紹介しちゃいましょう。

いろいろあって目うつりするけど、まずはステージ。下の表にもあるとおり、テレビなどでおなじみの有名タレントやアーティストがわんさか登場して大熱演だ。ラジオの生中継もあったりして、こりゃすごい。

さらには、新発売の32ビットパソコン〝FM TOWNS″の展示、実演がおこなわれているのもすごいし、日本全国270社のソフトハウスが集合したビジネス・ホビーランドのコーナーで500本の最新鋭アプリケーションを体験するのもおもしろそーだ。

ちょっとまじめに情報化社会の未来を考えたいって人には、『電脳セミナー』がいいかもしんない。〝ニューロコンピュータ″とか〝これからのエンターテイメントソフトウエア″とかを、わかりやすく講義してくれるのだ。ただし、『電脳セミナー』に参加を希望する人は事前に予約電話が必要なんだって。

というわけで、こりゃあ行くしかないって気分になった人、入場するには招待券が必要だから、すぐ、最後に書いてあるあて先まで往復はがきをだそう。もれなく招待券を送ってくれるぞ。

さらに、〝ぴあステーション″と〝ぴあスポット″、および富士通プラザでも招待券をプレゼント中だぞ。はがきの締め切りは２月28日（当日消印有効）だから、いそごー。

セミナー、イベントの内容など、詳しい問い合わせは『電脳遊園地』事務局、☎03-240-8051までどうぞ。月曜日から土曜日の午前10時から午後５時まで受けつけてるよ。ま、つーわけだから、よろしくね。

富士通プレゼンテーション
電脳遊園地
IN東京ドーム





⬅これが天下の東京ドームだ。雨の日まで試合をさせられて、ジャイアンツは負けたのだ。

あて先
〒100-91　東京都千代田区
中央郵便局
私書箱1111号-HHD
『電脳遊園地』事務局

イベントスケジュール

3月10日（金）		3月11日（土）		3月12日（日）	
エキサイティングステージ	ビッグステージ	エキサイティングステージ	ビッグステージ	エキサイティングステージ	ビッグステージ
10：30から11：30 16：30から17：30 ヒップアップ B 12スペシャル 松本明子	13：00から15：00 文化放送（生放送） 『吉田照美のやる気MANMAN』 山田邦子、早見優 酒井法子	10：00から10：30 15：00から15：30 ダチョウ倶楽部 大西結花	13：00から 文化放送（生放送） 『MAZDAミュージックタウン』 荻野目洋子、長山洋子 西村知美、BaBe	11：00から12：00 13：00から14：00 シティーボーイズ 松本伊代	12：00から13：00 文化放送（公開録音） 河合奈保子 コンサート
	19:30から21:00 ぴあスペシャルライブ MALTA	10：30から11：30 たけし軍団	19:30から21:00 ナイトステージ RATS&STAR 南野陽子		15:30から17:00 デイライトステージ 所ジョージ

※ビッグステージの催し物は整理券が必要です。整理券は各催し物とも当日会場にて先着順でお渡しします

Present

いろんなコンピュータ情報誌があるが、読むだけで得をする唯一のコーナーがここだ。人生は損得勘定。こいつを黙って見逃す手はないってもんだわねえ。

『三國志ハンドブック』プレゼント

これで中国統一はばっちりなのである！

人気ソフトのランキングを見てみると、あいかわらず歴史関係のシミュレーションゲームが根強い人気をもっているみたいだ。

とはいえ、なかには苦手だって人もいるでしょ？　民衆の忠誠度を上げげつつ軍隊を鍛えたり外交したり戦争したり、精密なゲームほどそこらへんに凝っているから、そのうち、誰が敵で誰が味方なのかわかんなくなって「あー、もー、ヤダー！」となってしまう。そう、そこのあなたですよ。

そこで、そんな人のために『信長の野望』や『維新の嵐』などでおなじみの光栄さんが、『三國志ハンドブック』を出してくれました。これ読んで勝てないんだったら、もうシミュレーションゲームはあきらめたほうがいいって、そこまで言っちゃうと危険だけど、ともかくこれを３名の読者にプレゼント。197ページの応募方法を読んでね。



☗『三國志』のすべてがここにあるのだ。

『ファースト・クィーン』ポスタープレゼント

ゲームもポスターも大判。圧倒されちゃう

目もくらむような複雑さ。なにしろ、マップは広大だし、登場するキャラクターも、敵味方あわせて10部族500人。しかも同時に120人が画面に表示されちゃうのだから、作るほうも大変だろうけど、やるほうだってなかなか大変だ。

なんのことかすぐわかった人は、熱中して遊んでいる人だろーね。ようするに、話題のアクション・シミュレーション、『ファースト・クィーン』なんだな、これが。

クィーンといえば女王様。だけど、「女王様とお呼び！」とかいって鞭でバシバシするのとは、別段関係ないって、そりゃ当たり前か。どーも、失礼しました。

それはともかく、右上の写真にあるように、かっこいい『ファースト・クィーン』の大判ポスターを、発売元の呉ソフトウェア工房さんからいただきましたので、５名の読者にプレゼントだ。

197ページの応募方法を読んで、どんどんはがきを送ってね。



➡うーん、荒々しいタッチがなかなかそそるぞ。

『機甲猟兵メロウリンク』CDプレゼント

嵐の荒野をひとりで歩く男のバラードだ

軍の上層部に裏切られ、仲間を殺されたメロウリンク二等兵は、たったひとりで復讐の旅を続けるのだった……。という、なかなかヘビーな内容のアニメが、『機甲猟兵メロウリンク』。オリジナルアニメビデオとして好評発売中だけど、そういうストーリーをきくと、つい『岩窟王』を連想してしまう、そう、わたしは、正真正銘のオジサン。

なんちゃって、それはともかく、この『機甲猟兵メロウリンク』のオリジナルサウンドを集めたCDが株式会社バップより発売されたので、５人の読者にプレゼントだ。

ストーリー同様、こっちも、かなり重い感じのサウンドで、好きな人にはたまらないんじゃないかな。197ページを見てね。



☗オープニング、エンディングテーマを含む全24曲を収録。

高田明美イラストプレゼント

南の島は開放的！　きっとそうに違いない

もうすぐ夏休み。今年は１ヵ月の休暇をとって、セイシェル島で彼女とふたりきりのサマーバケーションを過ごすんだ。ああ、青い珊瑚礁、光る波、椰子の木。いいなー、ちくしょー。

などと、一度でいいから言ってみたい。思いっきり叫んでみたい、お金だしてもいーから！　と思ってる読者もきっと多いことでしょう。

しかし、なかなかそーはいかないのが現実。仕事はあるし、彼女はいないし、お金はないし、と、三重攻撃に苦しんでいるのはわたしだけではないはず。あれ、なんの話だっけ？　あ、そーだ、高田明美えがくところの写真のイラストを５人にプレゼントなのだった。

このイラスト眺めて夏気分に浸ってね。応募方法は197ページ。



⬅３枚をセットにして差し上げます。どんどん使ってね。

バップ、プロモーションビデオプレゼント

ついに大霊界からお迎えがやってきたのだ

大霊界のスポークスマンとして有名な丹波哲郎が、みずから監督、脚本、出演した『地上より大霊界』がいよいよビデオになる。

17歳の少女と16歳の少年が、砂のなかから掘りだした小舟に乗って1000年前の世界に戻り、そこで輪廻転生と死後の世界を目のあたりにするという、なんちゅーか、ものすごい内容の映画なのだ。

ビデオの発売とレンタル開始は2月21日からだけど、発売元である株式会社バップでは発売の前に無料プロモーションビデオを貸し出すんだって。というわけで、このプロモーションビデオを5名にプレゼントするのだ。

死後の世界に興味のある人はぜひどうぞ。アメリカの恐怖映画、『ザ・ゲート』も同時に紹介しているから、日米の死生観の違いをくらべてみるのもいいかもしれない。応募方法は197ページだ。



⬆➡1本に映画がふたつも入ってお得な感じなのだ。

『ダイ・ハード』の紹介

現実味あふれる主人公の活躍がサイコー!!

『ダイ・ハード』という映画があるんだけど、紹介するのが遅れちゃって、もうすでに全国で公開中なのだ。でも、とにかくおもしろいので遅まきながらのご紹介!





⬅⬇主演の、ブルース・ウィリス。筋肉よりゼイ肉が目立ったりして。20世紀フォックス映画配給。

物語は単純。テロリストが人質をとって占拠した高層ビルに、男が単身乗り込み、大活躍するというものだ。こう書くと、シュワルツェネッガーやスタローンみたいな筋肉マンのアクションがウリだな、と思われそうだが、ところがどっこい違うんだよね。

なにしろ主人公は、ごく普通のおじさん。このおじさんが、なんでオレがこんな目にあうんだ、なんてブツブツ言いながら一所懸命頑張る姿は、おかしさを通り越して感動的でさえある。しかも舞台がビルの中なので、まるでアクションゲームのように、1階1階テロリストを倒しながら進んでいく。

ゲーム感覚で楽しめるこの『ダイ・ハード』、今からでも遅くないので、ぜひ見てみてくださいな。

SOFTWARE PRESENT

月に2回もソフトウエアをプレゼントしちゃうという豪快なこのコーナーもすっかりおなじみ。今号も、いくぞ!

ミッド・ガルツ

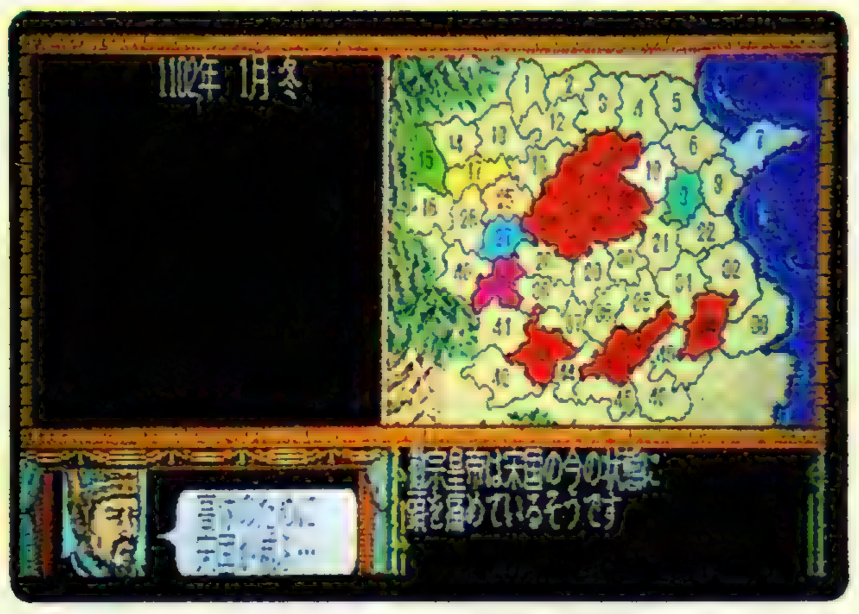


PC98VM/VX(5D) ………10本

悪いドラゴンを倒すために勇者が旅立つという、12話構成のアクションアドベンチャーゲーム。主人公の道連れはこれまたドラゴンなのである。

ウルフチーム

水滸伝

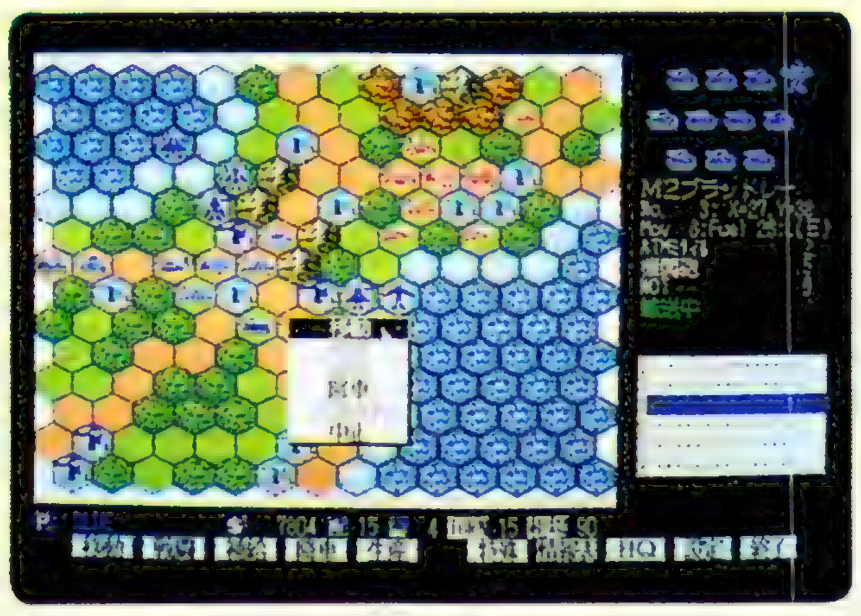


PC88SR(5D) ………10本

小説、講談でおなじみの水滸伝が、シミュレーションゲームになった。108人の悪漢が国家権力を相手に暴れまわるという痛快無比なお話だ。

光栄

SUPER大戦略



MSX2(C) ………10本

なにはなくとも『大戦略』。一家にひとつは『大戦略』。このスーパー人気ソフトをMSX2で遊んでいただきます。脳ミソを思いきり使いきって戦おう。

マイクロキャビン

ロードス島戦記 当選者発表

お待たせしました読者の皆さん。1月6日、1月20日合併号のソフトウエアプレゼントが「どーもどーもどーも拡張版」でつぶれちゃったので、今号は「ロードス島戦記」の当選者発表だけなのだ。ちょっとさびしい気もするけど、ともかくオメデトさん。

鹿児島県	畠中　哲郎	佐賀県	大石　義幸
大阪府	平井　貴之	山口県	多田　伸行
神奈川県	井村　大輔	大分県	池永　裕樹
埼玉県	小島　洋樹	宮城県	山田　　司
山梨県	藤波　真矢	茨城県	上山　章夫

クイズの王様

久しぶりに笑うぞ。あっはっはっは、そーです、わたしがクイズの王様です。クイズが簡単すぎてみんな正解するのでページのこんな下のスミのほうに追いやられてしまったのだ、あっはっはっは。おまけに、家来のアシガルまで、忙しいからと仕事を手伝ってくれないのだ。あっはっは。

今号はとてもむずかしいぞ
クイズの○様

1、2合併号プレゼント当選者発表

ポニーキャニオンウインドブレーカー
兵庫県　植村　征広　　広島県　塚本　真樹
岡山県　大橋　俊文　　　　　　他2名様

住友スリーエムフロッピーディスク
愛媛県　西岡　功人　　神奈川県　野村　哲也

ブロダーバンドジャパングッズ
香川県　関　　直之　　兵庫県　酒井幸太郎
埼玉県　宮本　武志　　　　　　他2名様

ファルコムグッズ
千葉県　田島　陽一　　福島県　国府田昭広
京都府　菊地　　新　　　　　　他2名様

『未来忍者』テレカ
大阪府　濱水　　玄　　滋賀県　澤田　光宏
静岡県　池ケ谷晴央　　　　　　他2名様

自走砲『カメ1号』
山口県　村井　健彦

イギリス特派員のイギリスみやげ
栃木県　渡辺　隆之

『ペンギンくんWARS 2』グッズ
東京都　本間　元輝

以上のみなさまが当選なさいました。

ファルコムレーベル設立記念プレゼント当選者発表

たくさんの応募ありがとう。抽選の結果、以下の皆さんが当選しました。おめでとう！

特製テレカ
長野県　中沢　秀明　栃木県　大橋　由則
鹿児島県　滝　　隆人

トレーナー
熊本県　江口　英史　静岡県　矢沢　祥春
広島県　森　　博史

ごめんなさい

なんだかんだ言ってもお互い人間どうし、たまには間違えることだってあるよ。などといういいわけが通用しないところに出版業界の厳しさがあったりするわけです。さて、今日もおろかな、あるいはうっかり、あるいは完全な勘違いといったさまざまなエラーを謝罪しましょう。わー、ごめんなさーい。

まず最初、1月6日、1月20日合併号の278ページ、パソコン通信のコーナーに間違いがありました。ロックネット・ジャパンを運営する(株)フロントの問い合わせ電話番号ですが、正しくは、☎03-404-5560です。関係者の皆様、読者の皆様、ほんとうにごめんなさい。

もひとつ。同じ号の43ページ、『テトリス』のレビューのコーナーで、機種名のキャプションを間違えてしまいました。正しくは〝FM77AV〟でした。どうも、ごめんなさい。

ではまた次号でよろしくね。

ログインからのプレゼント応募方法

必ず官製はがきを使って、裏に住所、氏名、年齢、機種、メディア、欲しいものの名前をはっきり書こう。今回のプレゼントの締め切りは3月3日(金)だよ。

あて先

〒107-24　東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー　ログイン編集部
インフォメーション&プレゼント係

ログイン情報質問電話



03-486-8086

ログイン質問電話のお知らせだ。受付は月曜日から木曜日の午後2時から5時まで。ただし、市販ゲームの解き方とかはお答えできません。担当者が雲がくれしていたり、もの忘れがひどい場合もあるので、気をつけてくださいませね。

駅長さんともお友達になれる!?

パソコン通信

なんてったってJRはコンピュータネットワークの超老舗。なにせ〝みどりの窓口〟が全国津々浦々までオンライン化されたのは、なんと昭和35年のこと。このJRが、ついに一般向けネットを開設したのだ。ゆくゆくは一家にひとつ〝みどりの窓口〟の時代がやってくるかもしれないぞ。



ネットワーク最前線 PC-STN. ピーシーステーション

線路に負けじとどこまでものびるJRのネットワーク

ハァハァハァ、ぱたぱたぱた。ジリリリリ……きゃぁ、ドタバタ(プシュゥ)間に合ってよかったね〝シンデレラ・エクスプレス〟。なーんて、かわいい女の子が新幹線に飛び乗るCMとかがテレビに登場したりして、すっかり親しみやすくなったJR。

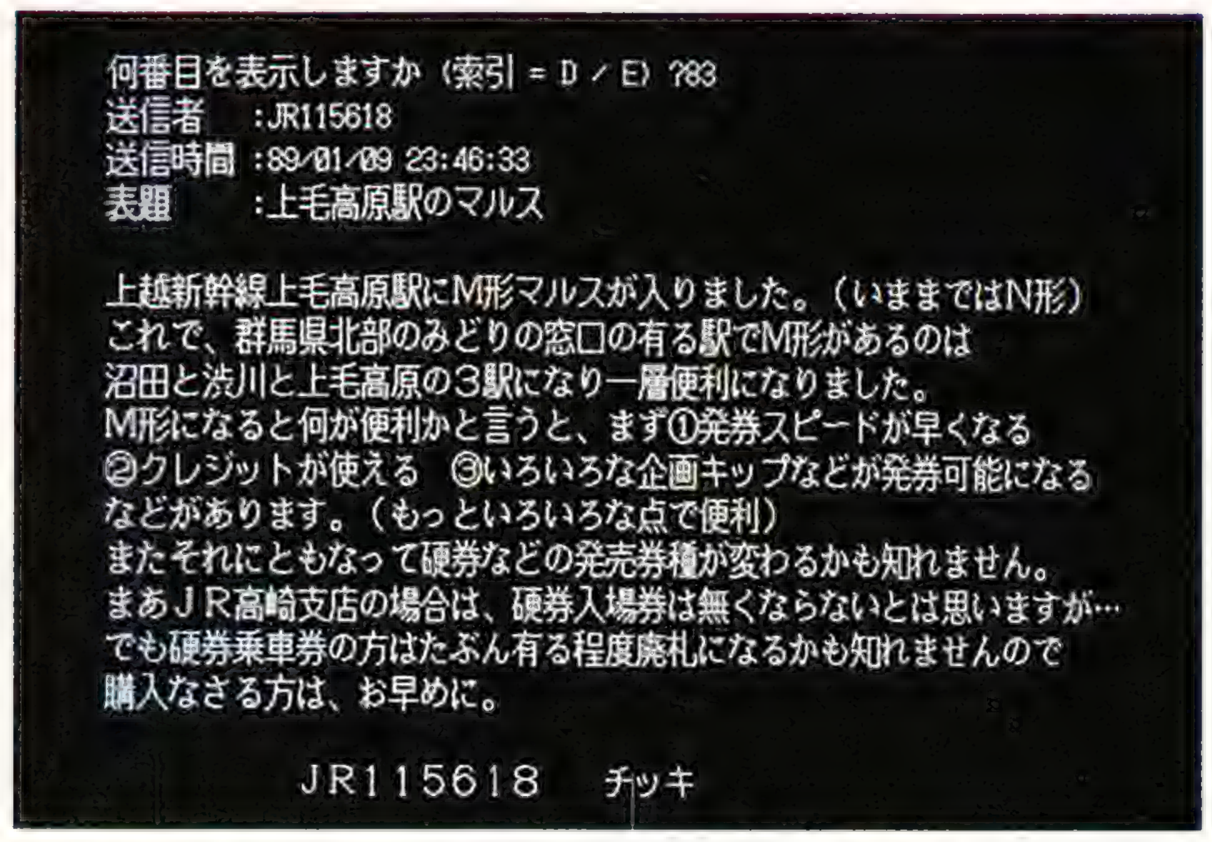
イメージが身近になっただけじゃなくて、ボクらにとって、とっても近い存在になったのだ。JRのネット〝PC-STN.〟(ピーシーステーション)ができたからである。

JRといえば、鉄道だ。うむ、当たり前すぎて思わず眠ってしまいそうになるが、そう、みんなが期待するとおり、PC-STN.には鉄道に関わる情報が満載なのだ。

「JR山口線の平成元年のSL〝やまぐち号〟の運転決まる」とか、「JRおみくじ発行機登場」とか、一般の新聞には載ってないような細かなJR、私鉄、駅周辺の新しいニュースが紹介されている。



各地区の観光、レジャー、お祭り、イベント情報も見逃せない。なになに、高知県の野市町に〝竜馬歴史館〟がオープン、〝寺田屋の変〟とかをロウ人形で再現しているのか、面白そうじゃん。ん、3月5日には〝世界一のジャンボ雪だるま祭り〟が上越線沿線の守門(すもん)村である、これは見てみたい。


何番目を表示しますか (索引 = D / E) ?83
送信者　:JR115618
送信時間 :89/01/09 23:46:33
表題　:上毛高原駅のマルス

上越新幹線上毛高原駅にM形マルスが入りました。(いままではN形)
これで、群馬県北部のみどりの窓口の有る駅でM形があるのは
沼田と渋川と上毛高原の3駅になり一層便利になりました。
M形になると何が便利かと言うと、まず①発券スピードが早くなる
②クレジットが使える　③いろいろな企画キップなどが発券可能になる
などがあります。(もっといろいろな点で便利)
またそれにともなって硬券などの発売券種が変わるかも知れません。
まあJR高崎支店の場合は、硬券入場券は無くならないとは思いますが…
でも硬券乗車券の方はたぶん有る程度廃札になるかも知れませんので
購入なさる方は、お早めに。

JR115618　チッキ

⬆鉄道ボード(BRAILWAY)には、切符販売機の話など、マニアが泣いて喜ぶ専門情報がいっぱい詰まっている。

よぉし、シンデレラだろーとピーターパンだろーとホームズだろーと、何でもいいからJRに飛び乗ってやる……、と旅の気分が一気に盛り上がるのだ。

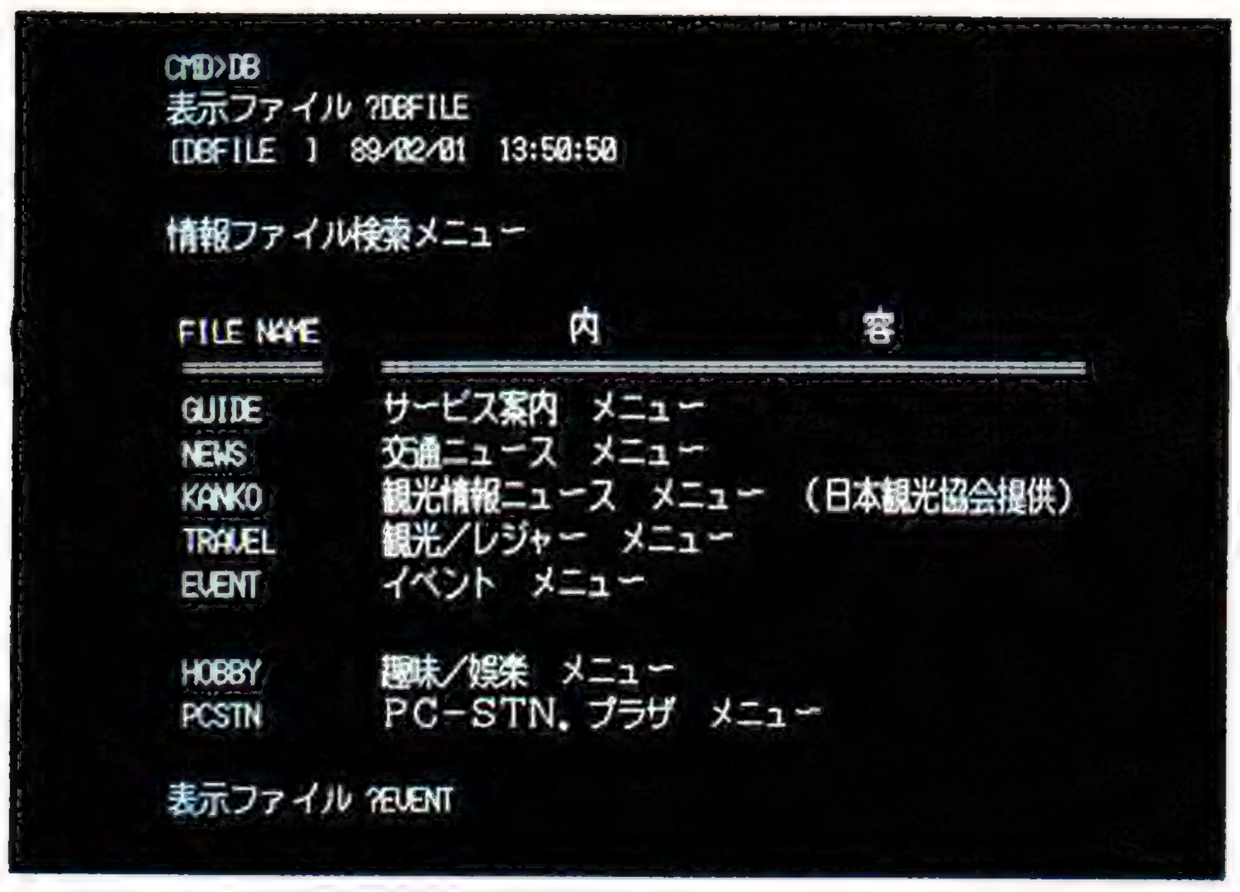
記念オレンジカードの発売情報もすごい。世の中にこんなにたくさんの〝○○記念オレンジカード〟が出ているとは知らなかった。オレンジカード収集家にとっては、ながめているだけでヨダレが出てくる内容だね。

もちろん、こういったネット側が提供する情報だけではない。みんなが書き込む電子掲示板のほうには、〝鉄道ボード〟があって、鉄道模型や列車などについて、いろんな話のやりとりが楽しめるのだ。

JRらしい特色を出しながら、鉄道ファンの人からそうでない人まで楽しめるようになっている。全国規模の大手ネットとなると、なかなか特徴を出しにくくなるものだけど、PC-STN.はうまく個性を生かしたネットになりそう。

便利さと遊びと……JRらしさを生かしたネットをめざします

さて、このPC-STN.は、〝みどりの窓口〟などのJRコンピュータシステムの運営を一手に引き受けているJRシステムが運営。昨年の5月にスタートし、今はまだ実験運



⬆情報ファイルには、交通ニュース、イベント情報、観光案内などがデータベース形式で提供されているのだ。



⬅PC-STN.は、みどりの窓口でお馴染みの旅客販売総合システム(MARS)やコンテナや貨物の輸送を担うシステム、はたまた駅にあるビデオテックス『ホットポット』などと同様に、JRの業務を支える総合情報ネットワーク“JRネット”の上で動いている。

用中で無料。この春くらいから有料化して、いよいよ本格的に動き始めようとしている。

すでに形の決まった大手ネットが数ある現在では、はっきりいってしまうと、PC-STN.は使いやすさからいってまだ大人と子供くらいの差がある。でも、2月末にはバージョンアップし、コマンドやメニューの選択方式が変わり、ぐんと使いやすくなりそうなのだ。

現在、アクセスポイントは札幌、仙台、新潟、東京、国分寺、名古屋、大阪、広島、北九州にある。3月初めには高松、福岡にもできる。JRシステムは全国に広がっている独自のパケット交換網、つまりNTTのDDX-TPと同じようなものを昔から持っているところだから、今後、アクセスポイントがどんどん増えることが期待できそうだ。

ここで、有料化された後のことを考えてみたい。どうやらアクセスポイントに関しては、問題がなさそうだ。あとは中身だよね。

今のままでは、JRの特徴を出しているといっても、普通の一般ネットの域を飛び出してはいないよね。欲張りなパソツーユーザーとしては、JRにしかできないことをもっともっと求めたい。

そこで、今後のことをJRシステムの藤井和彰さんに聞いてみた。

「やはり、単なる普通のパソコン通信ではなく、コンセプトをもとに繰り広げたい。PC-STN.ならではの内容に」

そのコンセプトというのは？

「それは、名前の通り駅(ステーション)の機能、つまり駅でできることをシミュレーションしてみよう、ということです。たとえば駅に行けば地方の名産品が買えるし、観光案内のデータベースがあったり。駅長さんにちょっと聞けば、どこそこで面白いものがあるよと教えてもらえるといった感じをネットでも実現したいですね。ゆくゆくは駅のビジュアルが出て、カーソルで見に行きたいコーナーへ、そこまでいければいいなと思いますけど」

オンラインショッピングに関しては、昨年末、実験的にキオスク(KIOSK)のお歳暮を販売。そのときは電子メールを使っての注文だったが、近々専用のコーナーができて、キオスクの商品や地方の名産品がその場ですぐ注文できるようになる予定とのこと。

あと、鉄道模型のオンラインショッピングとかもあるといいなー。できれば、時刻表の案内とか、切符を買えるとか、空席案内、列車の運行状況などもオンラインで教えてほしい！　このへんはJRの管轄が全国でいくつにも分かれているために、実現するのは大変とのことだけど、ユーザーとしてはぜひやってほしいサービスだよね。

そのほか、どの区間をどう通れば1番早く目的地につくか調べられるといいな。運賃の計算は近い将来、一年以内くらいにはスタートする予定とか。起点と経由線区を指定すれば、ネット上でどのくらいかかるかわかる。これなんか、出張の多いおとーさんたちにとっては、出張費を計算するときに役立つ。

考えてみると、JRは、JR自体でかなりの情報提供者になりえるんだよね。たとえば、どこどこの駅長さんの紹介、なんてのをやるだけだって面白い。僕の家の近くの駅の駅長さんが登場するのはいつだろうとか、待つ楽しみだってできちゃう。駅長さんのおすすめ観光スポットとか、運転手さんお気に入りの〝運転席からみた風景・私はここが好き〟なんてのとか。

駅に端末を置いておけば、これまでのネット以上にいろんな層の人に参加してもらうことだって可能だと思う。可能性は大なのだ。

線路は続くーよー、どこまでもー、といった感じで、JR全体と家庭とをつなぐようなネットになってくれると嬉しいな。PC-STN.の発展に期待しようね！

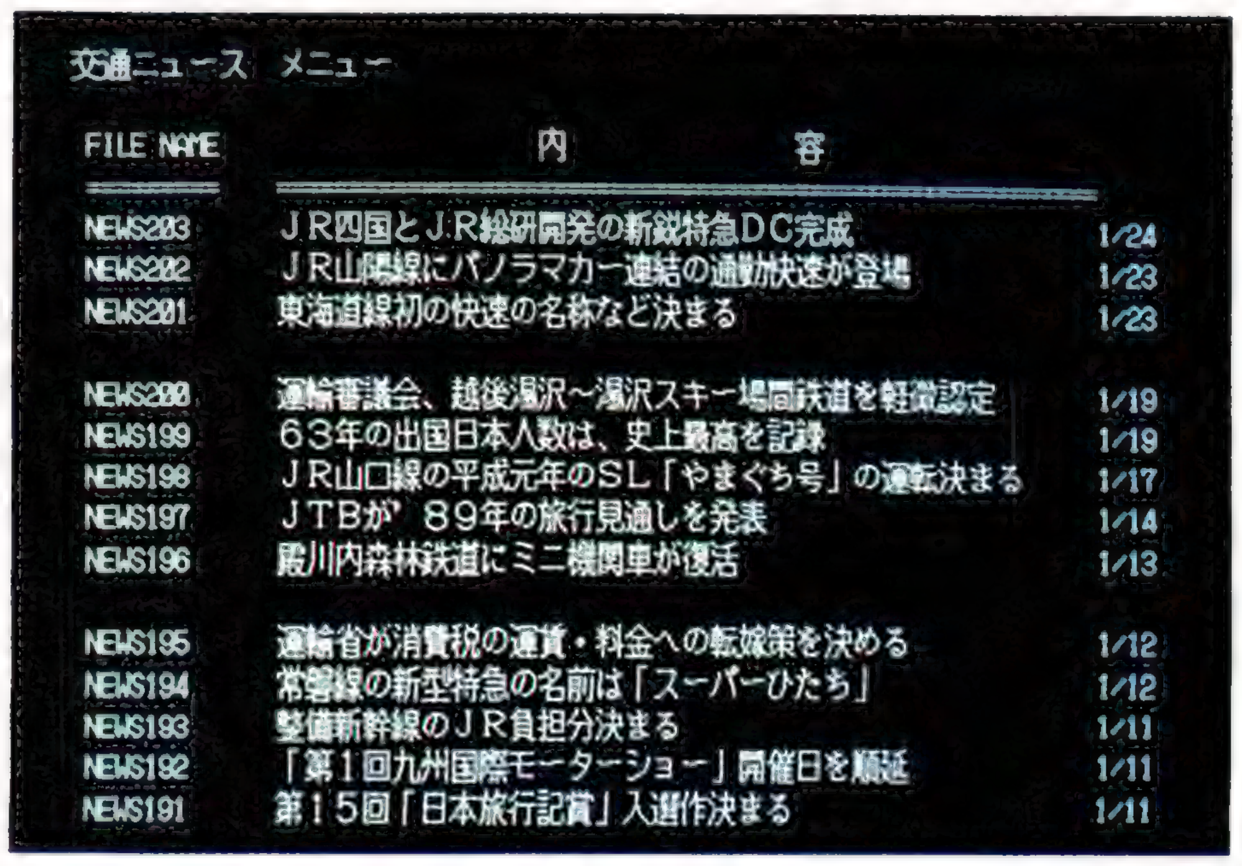
PC-STN.の問い合わせ先

鉄道情報システム(JRシステム)

北海道営業所	☎011-265-6819
仙台営業所	☎022-266-9655
新潟営業所	☎025-247-5675
東京営業所	☎03-285-0340
名古屋営業所	☎052-564-2567
大阪営業所	☎06-375-9025
広島営業所	☎082-262-2871
九州営業所	☎093-331-4581



⬇データベースの中にある交通ニュースのメニュー。このニュースのきめ細かさも、JRならではって感じ。



NEWS 1 勉強に遊びにと大学のネットは利用価値大！

大学もパソコン通信を始めます

お寒うございます。こんな寒風吹きすさぶ深夜にも、受験生のかたがたにおかれましては、最後の追い込みに精を出されていることでしょう。こちらログインでも、原稿を書かなきゃなぁ、と思いつつネギラーメンを食べているワタシとか、その原稿を待ちながら愛娘の寝顔を思い浮かべているパパとか、やっぱり夜を徹しているんですね。みなさまもお体にお気をつけつつ、しかと励んでくださいませ。

さて、そうこうして入る大学にも、パソコンはドンドン入り込んでいる。たとえば東京の立正大学では、この春に入学する経営学部の新入生全員にパソコンを購入してもらい、授業やレポート作成に活用していくとのこと。まぁ、入学と同時にいきなり個人でパソコンを買わなきゃいけないってのは、金銭的に大変そうだけどね。

一方、大学にパソコンのネットワークを作り、大学からの連絡事項の確認や、レポートの提出などに活用しよう、なんて計画しているのが、埼玉の獨協大学。すでに'88年の10月末に、経済学部にラップトップパソコンを100台導入しているが、今年はやはり経済学部の学生全員に購入してもらい、ひとり1台化をはかっていくそうだ。

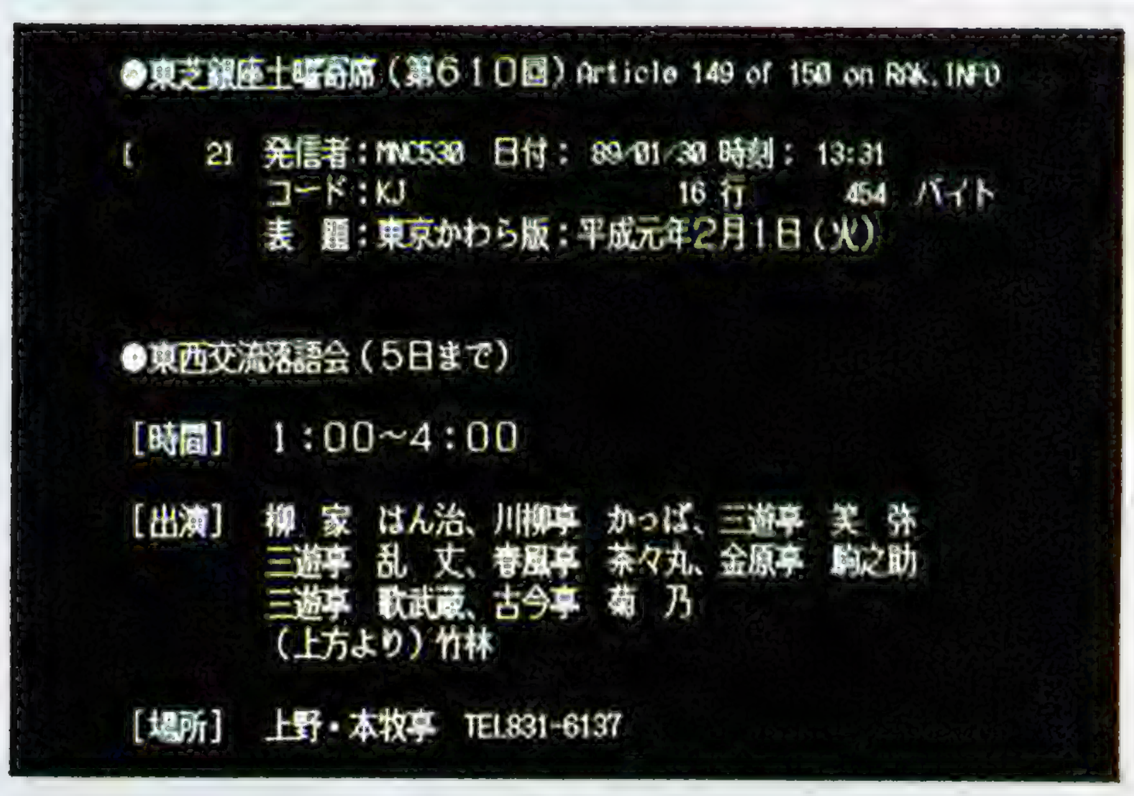


で、ネットワークの電子掲示板には、講義の概要や参考文献リスト、時間割りの変更などの大学側からのお知らせをのせる。これに自宅からアクセスすれば、出席を取る朝イチの授業を必死に受けにいったのに、休講だったなんてことは防げる。また、大学の先生へのレポートも送れるようになるので、バカンス中のハワイから提出！　なんてことも可能になるわけ。ワタシのような遊び好きでなまけもの学生には、うれしい話だ。



このネットワーク、大学側が運営するってことだけど、学生みんなが通信をするようになれば、学生側が自主的にネットワークを作っても盛り上がりそう。各クラブの人材募集や、スキー、テニスといったレジャーツアーのメンバーの募集、はたまたキャンパスギャルコンテストの投票とか、なかなか利用価値がある。アレッ、結局遊ぶ話になっちゃった。大学生、ならびにこれから大学生になろうという諸君、パソコン通信で勉強してくださいね!?

NEWS 2 ネットで落語も楽しめます。マスターネット



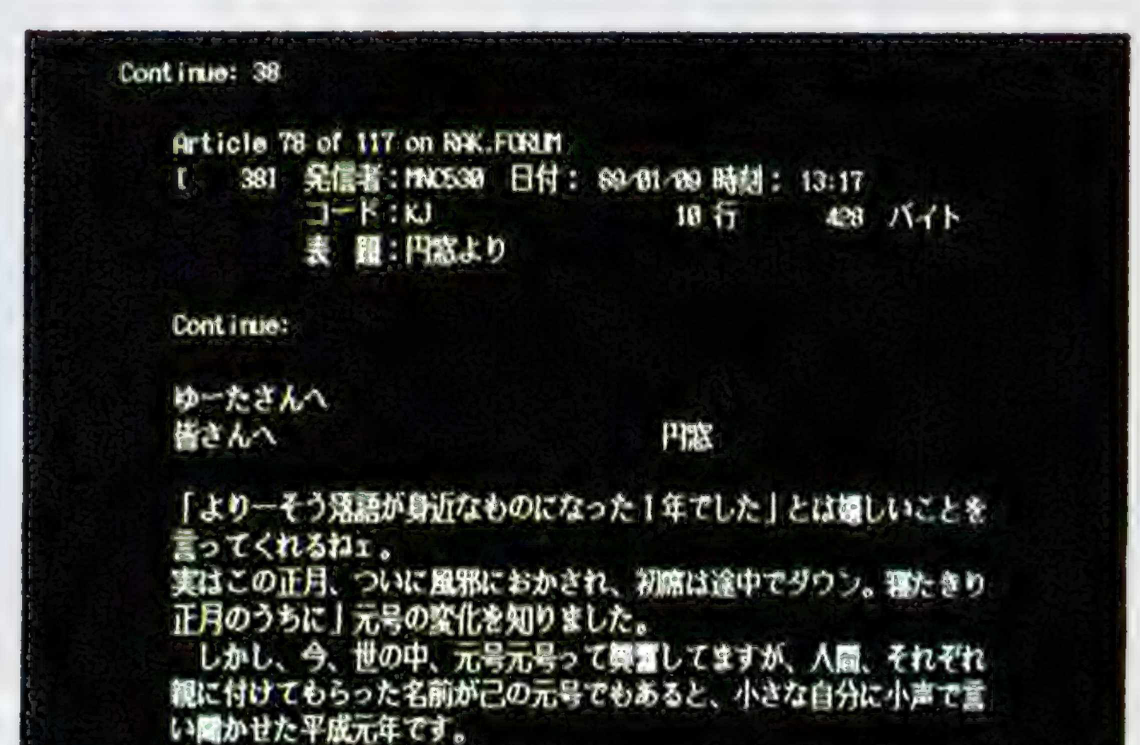
⬆落語インフォメーションには、翌日都内で行なわれるすべての寄席の情報がのっているのだ。

有料ネットはどこでも、ネットのウリになる独自のシグやフォーラムに力を入れている。とくに、その道のプロとかが中心になっているところは、書き込みも多く、内容が充実していることが多い。

4800bpsという専用の高速モデムを用意し、スピードと信頼性を誇る明治乳業のマスターネットにも、また新しいシグが登場した。それが落語シグ〝マスターネット亭〟だ。このマスターネット亭は、テレビの落語番組などでもお馴染みの落語家、三遊亭圓窓(えんそう)師匠がシグオペを務めている。ここには、〝圓窓五百噺(ばなし)全集〟、〝落語インフォメーション〟、〝楽屋雀（フリートーク）〟の３つのコーナーがある。圓窓五百噺全集は、圓窓師匠が創作したり、昔のものを発掘したりして演じ続けている噺(はなし)を、ネット上で読むことができる。落語インフォメーションは、落語協会や演芸情報誌『東京かわら版』などの協力のもと、寄席の日程案内や落語愛好家の集会のお知らせなどが盛りだくさん。また楽屋雀では圓窓師匠と落語にまつわるやり取りが交わされているのだ。

このマスターネット亭は、落語に興味はあるが、まずどこから手を染めていっていいかわからない人などに格好の場所。圓窓師匠や落語好きの人たちと語らって、笑いのとれるログイン読者になってくらはい。

⬇楽屋雀では、ざっくばらんに落語について話を聞くことができる。初心者でも心配無用だぞ。



サイバースペースRPG

電脳空間RPG!!

近頃、あんまり進展がないんじゃないかという声もあると思うけど、こちらにもいろいろ事情はあるのだ。いったいどこがそんなに大変なのか、いちばん難しいところの、さわりをお裾分けしよう。

コンピュータをたくさん同時に使うのは難しい。通信というのは難しいものなのだ。1台なら簡単な、ファイルをあっちにやったりこっちにやったりするだけのことが、2台を相手にすると途端にうまくいかなくなる。最大の問題は2台のコンピュータの間のタイミング合わせ。

ご存じのとおり、コンピュータというのは大変我が強い。いつも自分の都合だけを考えて、動いてしまうのだ。人間があらかじめ教えておいてやらないと、データを送っても受け取るやつなんかいない。まあ一応は受け身に回らせることもできるのだが、今度は相手から何か言われるのをずーっと待っている。悪いことに通信というのは雑音など、いろんな原因がもとで間違ったデータが送られてしまう。間違ったデータであるかどうかは、ちょっとした技で検出できるにしても、なんにも送られてこないなんてことがあるからやっかいだ。あまりに長いこと返事がないようだから、こっちから声をかけてみよう、なんて融通は決してきかせてくれない。

そんな連中に融通をきかせるのは、やはり人間の書いたプログラムしかない。あらかじめ起きそうな事故をすべて予測しておいて、変なデータが来たらこうしろ、データを送ったのに来るはずの返事がいつまで待っていても来なかったらもう一度送り直せ、といったようなことをキチンと書いて渡しておかなければいけないのだ。

さらに、そんなやり直しを効率よくやろうとすると話はもっと大変になる。いつまで待っても、というときの〝いつまで〟というのがコンピュータどうしだと、なかなかうまく決まらない。人間なら、今まで2秒おきに規則正しく来ていたデータが、突然4秒こなければおかしいと思うし、それまでも4秒おきに来ていたものなら別に気にしない。このへんの判断が難しいのだ。

それでも1対1ならまだ簡単。通信に多くのコンピュータがからんでくると話は大変ややこしくなる。何がややこしいかというと、コンピュータの間の主導権争いである。ネットマルチの場合はホストがひとつあって、他のコンピュータは、ホストとだけ通信していればいいのだから、まだ簡単なのだけどね。

こんな多対1の条件での連絡の取り合い方はふたつある。まずホストのほうから、「今おまえ、オレに何か用事があるか」と順番に聞いて回る〝ポーリング〟というやり方。ホストのほうの処理は楽だが、端末側はユーザーからの指令をホストに聞かれるまで自分で抱えていなければいけない。〝エア・ウォリアー〟はこの方法で速度と位置をホストに送っている。

もうひとつのやり方は、逆に端末のほうからこんな仕事があるから、早く処理しろと催促する〝アテンション〟方式。ホストは結果が返せるようになりしだい、返事を返す。電脳空間RPGでは、他のプレイヤーに関係ないところで行動しているプレイヤーへの反応を早くするため、この方式を採用している。

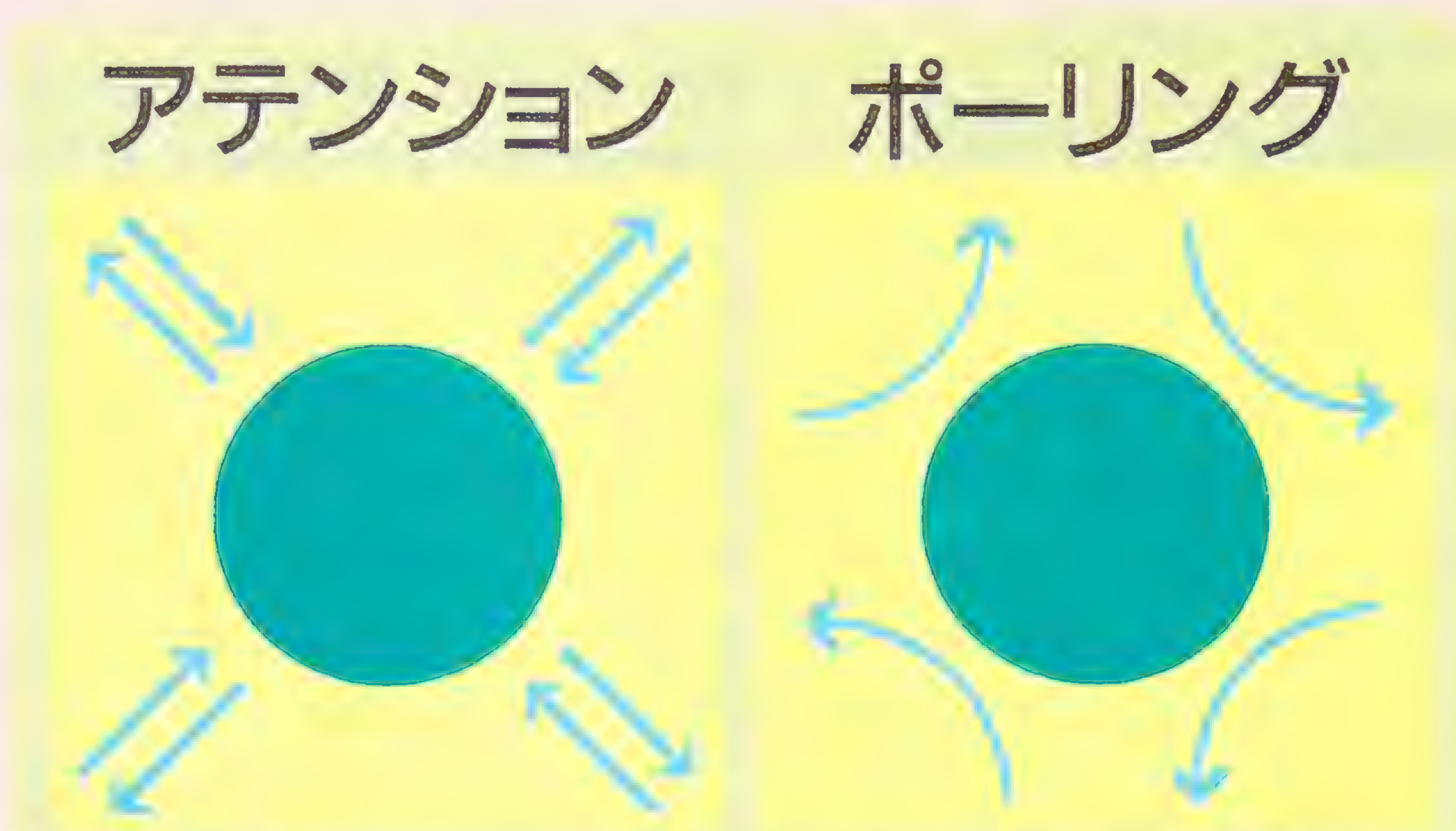
どちらにしても、プログラムがややこしいのは変わらない。難しいものなのだ。



⬆電脳空間RPGはアテンション方式で動いているネットマルチだ。

⬇エア・ウォリアーはホストが端末ソフトを一定時間ごとにポーリングする。





⬆すべての端末が好きなときにホストに要求を出せるのだ。ホストはいつでも何にでも対応できなきゃだめ。

⬆ホストが端末の面倒を順番に見ていく。端末が自分の状態だけを報告すればいい場合は、こっちがラク。

LOGIN SOFTWARE CONTEST

めざせ！堀井賞・木屋賞



ゲームは総合芸術だ。ゲームを作ろうって思ったら、自分の感性のおもむくままに、人をアッといわせるようなヤツを考え出してほしい。キミのきらめくセンスを待っているぞ。

移植コーナー

PC-9801

NEO BABEL I

刺激いっぱいのアクションつきパズル!

ネオ バベル ワン

東京都/佐藤考司



ログイン'88年12月2日号で紹介した"NEO BABEL I"は、思考性とアクション性を持ちあわせたアクションパズルゲーム。ゲームシステムはシンプルだが、一瞬の判断力が要求される作品だ。今回、原作者の佐藤クンが、コンストラクション機能が新たについたPC-9801版を投稿してくれたので、ここに紹介しよう。全50面で歯ごたえタップリのこの作品に、キミもぜひチャレンジしてくれ。

宝に目がくらんだ女の子のパズル物語

"NEO BABEL I"は、ミキちゃんという女の子が主人公のアクションパズルゲーム。主人公が女の子なので、一見軟派な感じだけど、中身のほうはハイレベル思考のゲームだ。頭の回転と、指先の反射神経に自信がある人は、ぜひぜひ挑戦してくれ。ではさっそく、ストーリーを説明しよう。

ミキちゃんは、おさげ髪の、ちょっとイナセな女子高校生。ある日ミキちゃんが、家の物置きを掃除していると、棚の上から古ぼけた地図が出てきた。それもどうやら、宝のありかが書かれた地図のようだ。宝と聞いて好奇心のかたまりであるミキちゃんが、黙っているはずがない。「やっぱり、世の中財産よね」とばかりに、さっそく地図にある、裏山の洞窟へと入っていったのであった……。

こうしてゲームは始まるわけ。プレイヤーは主人公のミキちゃんになって、洞窟の中にある宝を集めていけばいいのだ。

さて、詳しい説明に入ろう。ディスクをマシンにセットして電源を入れる。すると、白を基調にしたタイトル画面が表われる。その説明にしたがって"ゲームに入る"を選び、スペースキーを押すと、ゲームスタートだ。

NEO BABEL Iは、レベル1から

原作者が自ら移植しました



PC-8801SR版を作り、そしてPC-9801への移植まで手がけてしまった佐藤クンは、プロのプログラマーだ。ビジネス向けのIBMパソコンでBASICコンパイラを使い、銀行のソフトなどを作っている。元号が変わったのと、消費税が導入される影響で、毎日残業に追われているそう。今度は、アニメーションを効果的に使った、迫力あるアクションゲームを作りたいって。



画面説明

LIFEはミキちゃんの寿命を、LEVELは面数を表わしている。取ったアイテムや宝は、中央上部の矢印のところに表示される。ミキちゃんの残りの人数は、右下に表示される。



レベル50までの全50面。各面には、灰色のブロックがさまざまな形に並んでいる。そこには、壺や青いブロック、リンゴなどのアイテムと、空箱や銭袋といった宝が置かれている。NEO BABEL Ⅰは、主人公のミキちゃんが、各面に４つある宝を集めて、〝EXIT〞と書かれた出口まで行けば、１面クリアーとなるわけだ。

ただ宝を取って、出口に行けばいいんだけど、これがそうたやすいことではない。まず各面には、上から下に重力が働いている。ミキちゃんは、灰色のブロックや宝やアイテムの上にのることはできるが、それらの足場がないところでは、当然下へ落ちてしまう。

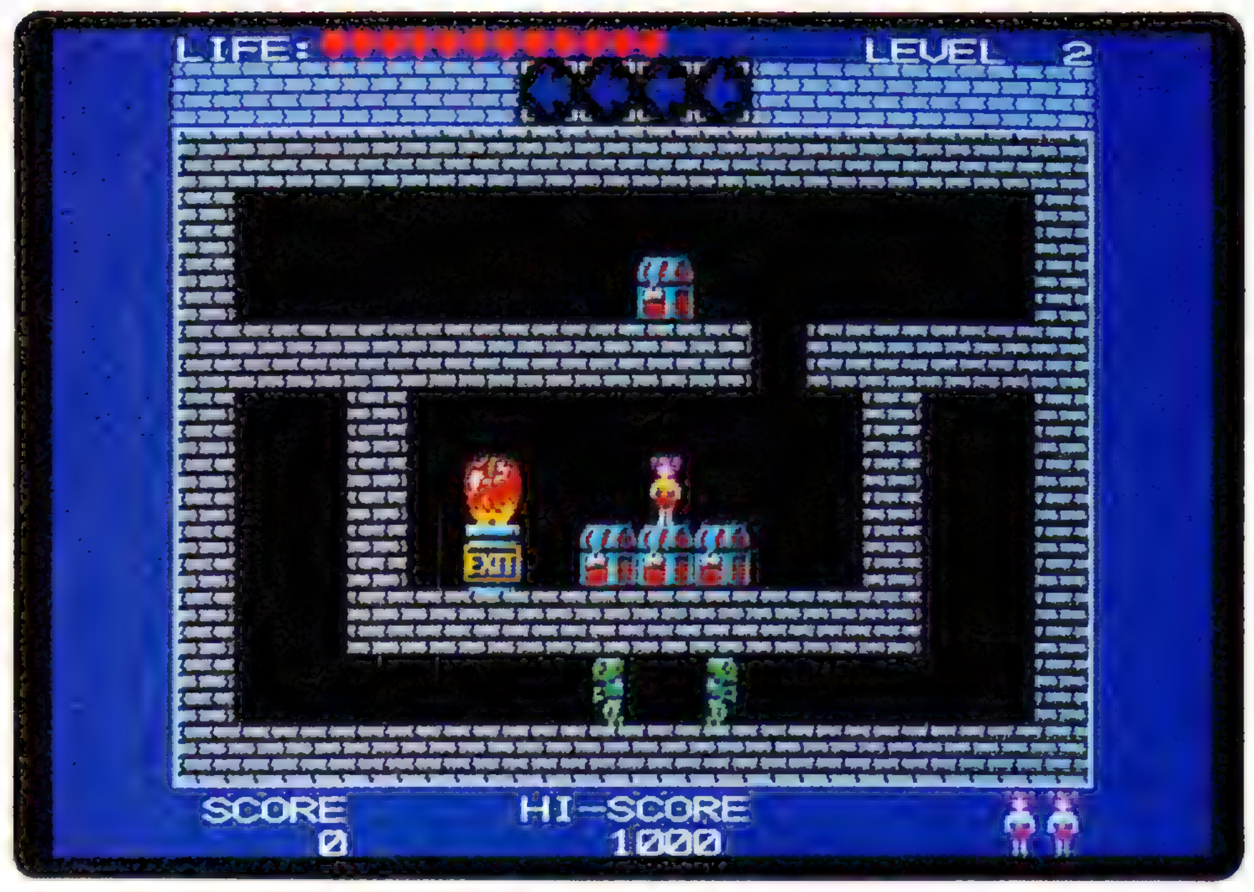
だが、画面を見てもらえばわかるとおり、灰色のブロックは面のところどころにしかないのに、出口はたいてい面の上のほうにある。ミキちゃんがジャンプできるのは、左上、真上、右上へ１ブロック分だけなので、このままでは出口に行くことはできない。そこでミキちゃんは宝やアイテムを動かして、出口までの道を作っていかなければならないのだ。

ミキちゃんは、アイテムや宝を取ることができて、この取ったものを別な場所に運び、自分の体の左上、真上、右上、左横、右横、足元の計６ヵ所に置くことができる。しかも宝やアイテムのうち、宝箱と青いブロックは、重力に関係なく空中に置けるのだ。これを利用してミキちゃんは、出口へ向かうのである。ただしミキちゃんは、一度に４つまでしか宝やアイテムを持つことができず、しかも取った順番にしか置くことができない。たとえば空中に置ける青いブロックを出したくても、その前に壺を取っていたら、まずその壺を別な場所に置いてからでないと、青いブロックを置くことはできないのだ。また、宝を一時的に足場に使うことができるが、最後は、全部を持って出口へ向かわなければならない。つまり、どの宝やアイテムを、どこで、どういう順番に取っていくかを考える必要があるのだ。これがNEO BABEL Ⅰの最大のポイントというわけだ。

このゲームで、パズルの難しさ



⬅まずは１面。操作に慣れてもらうための練習面だから簡単だ。



⬆こちらは第２面。下の３つの宝箱を積み上げて上にある宝箱を取ってクリアー。ガイコツは入ってこないから安心してね。

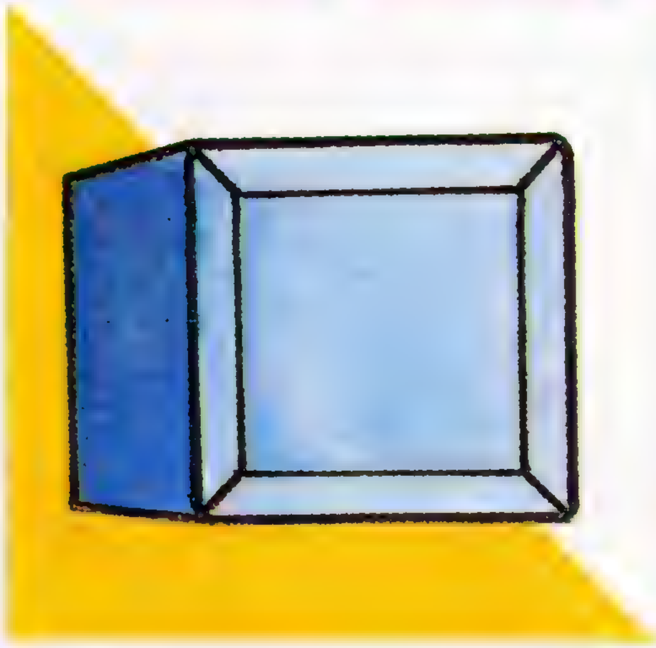
操作方法

- **ESC** いわゆるひとつのコンティニューキーだ。
- **CLR** ゲームを途中でやめ、タイトル画面に戻る。
- **CTRL** その面を最初からやり直すときに押すのだ。
- **SPACE** アイテムを置く。位置はテンキーで決める。
- **8** ➡ミキちゃんをジャンプさせるときに押す。上にアイテムがあるときはそれを取る。
- **4** ⬆左を向く、または左へ進む。左にアイテムがあるときは、それを取るのだ。
- **6** ⬇ミキちゃんが右を向く、または右へ進む。右にアイテムがあればそれを取る。
- **2** ⬅ミキちゃんの真下にあるアイテムを取る。あと出口の上に行き、押すと面クリアーだ。

アイテム説明



☗宝のひとつ、宝箱。こちらは銭袋と違い、空中に置くことができる。またミキちゃんが踏み台に使うこともできるのだ。



☗青いブロック。こいつは宝箱と同様、自由に空中に置け、またミキちゃんの踏み台として使うこともできる。便利なヤツだ。



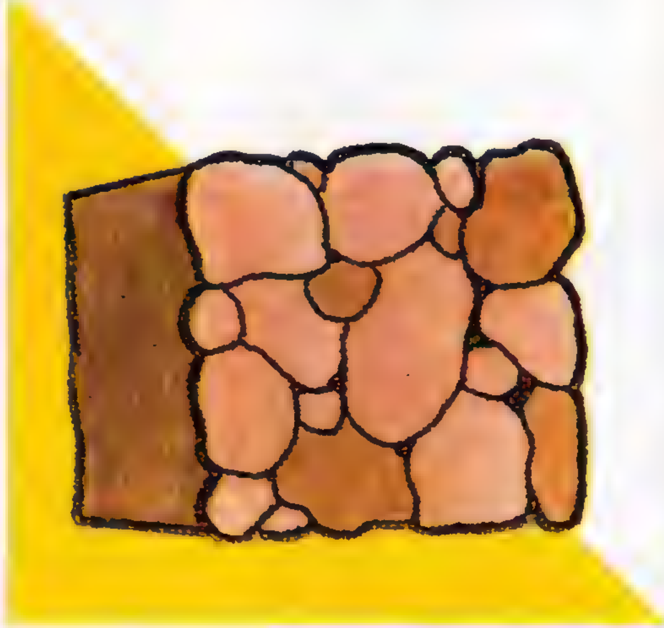
☗リンゴを取ると、ライフが回復する。得点も100点入るのだ。ただしリンゴは1回取ったら消えてしまうので注意してね。



☗もうひとつの宝、銭袋。銭袋は空中に置くことはできない。必ずほかのブロックやアイテムの上に置こう。踏み台にはなる。



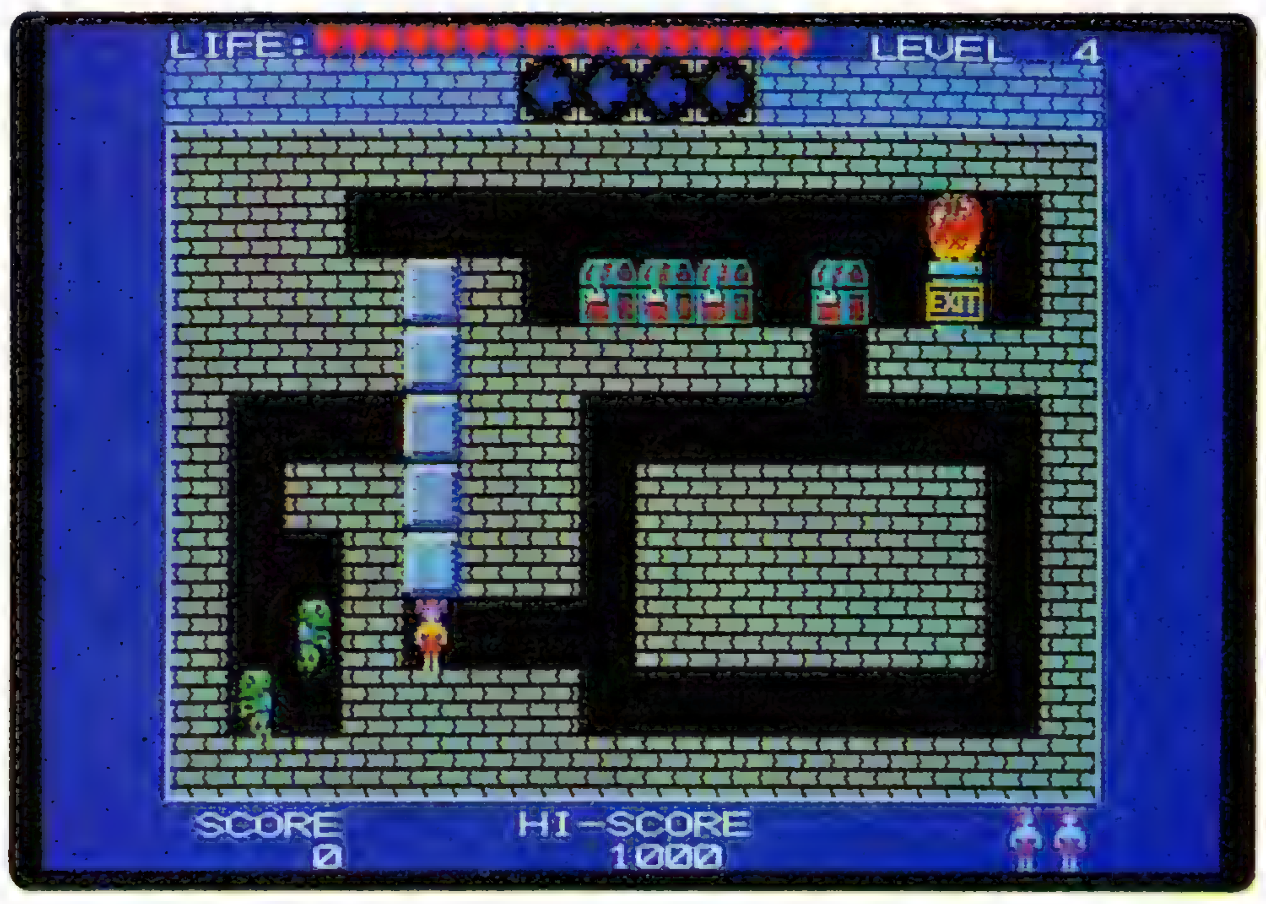
☗壷は銭袋と同じように空中には置くことができないが、踏み台としては使えるのだ。敵を閉じ込めるのにも、有効に使ってね。



☗これはブロックと違い、ミキちゃんが掘ることができる岩だ。敵の緑色のガイコツは、この岩を掘ることはできない。利用してね。



☗この面では、岩をどのように掘って進んでいくかが問題だ。ガイコツをうまくかわせるようなコースを考えてね。



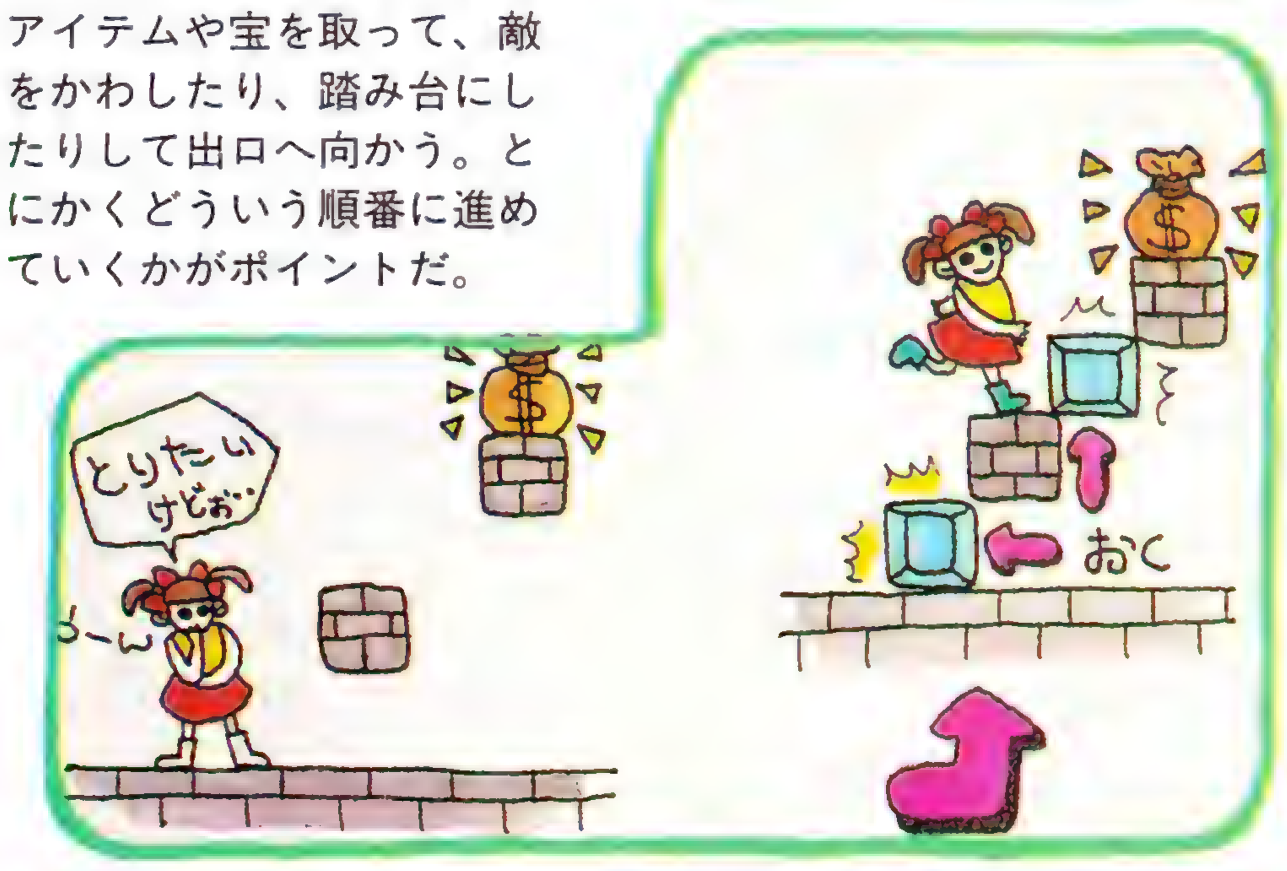
☗画面の右上にある"EXIT"の上に行き、[2]キーを押せば1面クリアーとなるわけだ。高得点もめざしてちょーだい。

に負けず劣らずミキちゃんを悩ませるのは、緑色のガイコツ。こいつは各面に2匹ずついて、ミキちゃんを追いかけてくる。このガイコツに触れると、ミキちゃんは、即、死んでしまうのだ。だがミキちゃんは、このガイコツを倒す有効な手だてを持っていない。自分の身を守るためには、宝やアイテムを使って、敵がやってくる道をふさぐしかない。敵を完全に閉じ込めることができれば完璧だ。だけど、この閉じ込めるっていうのにも注意が必要。というのは、1ブロック分のすきまもなく敵の四方を囲むと、閉じ込めたはずの敵はワープして、全然別な場所に現われたりする。だから、閉じ込めるときは、完全に密閉しないほうがよいのだ。

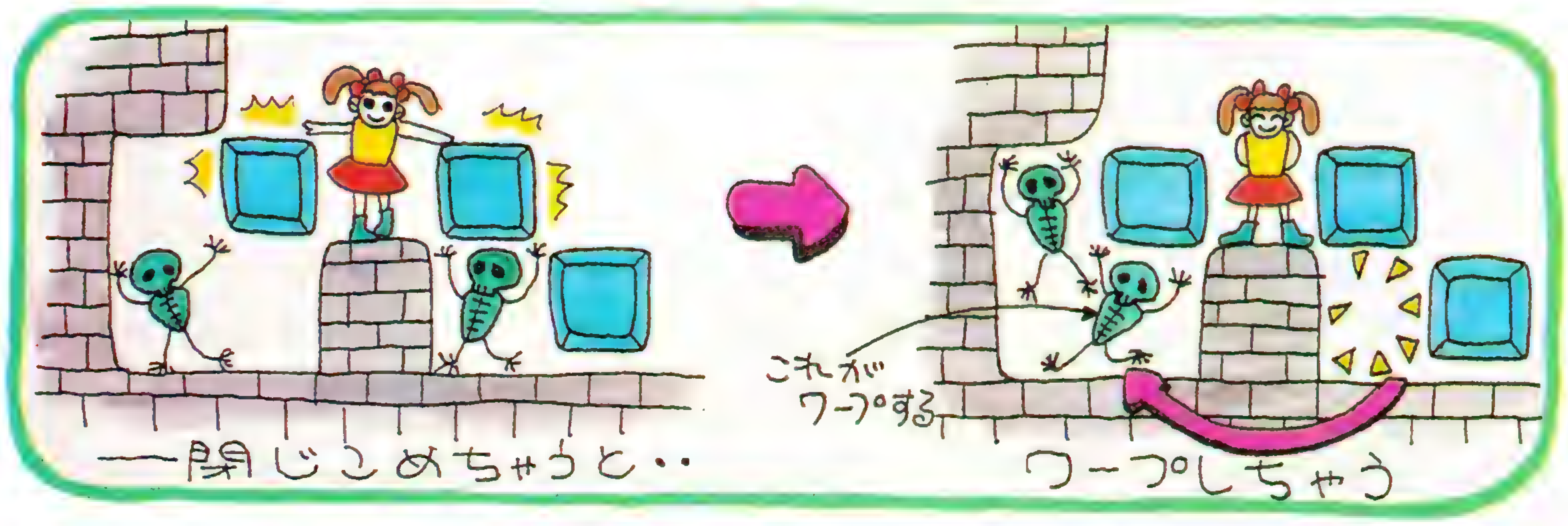
もちろん、アイテムの数も限られているので、簡単には敵を閉じ込めることはできない。それじゃ閉じ込められない場合はどうするかというと、やっぱりうまくあしらうしかない。敵は、ある一定のパターンを持って動いているので、そのパターンさえつかんでしまえ

こうしてゲームを解くのだ!

アイテムや宝を取って、敵をかわしたり、踏み台にしたりして出口へ向かう。とにかくどういう順番に進めていくかがポイントだ。







コンストラクシ

CTRL

☗このキーを押しながら、テンキーの[4]、[6]を押すとカーソルが上のキャラクター表示部に飛び、次に面に置くキャラクターを選択できるのだ。

SHIFT

☗カーソルの場所に、選んであるキャラクターが置かれる。押しっぱなしにしたままカーソルを動かすと、同じキャラクターが連続して置かれる。

☗カーソルを上下左右に動かす。[4]、[6]は面に置くキャラクターを選択するときにも使う。操作はとても簡単なのだ。

8

4 6

2

➡面の作成が終わるときに押す。このあとどこにセーブするかを決める。

↵

➡これがコンストラクションモードの画面だ。画面の上には、面に置くキャラクターが表示されている。これを選んでから、面に置いていくのだ。

こんなゲームはどないでしょ?

イマサ松岡の巻

新しいゲームアイデアや、自分で作ってやってみたいゲームなんかについて、みんなで言いたいことを言っちゃおうってことで、今回は、ぼくイマサ松岡が考えているゲームについてお話ししたいと思います。

ぼくはこの編集部で働いている関係上、たくさんのゲームを見る機会に恵まれているんだけど、そのなかでも一番気に入っていて、ずーっとやり続けているゲームが、『プロ野球ファミリースタジアム』なんですよ。

これ、いわずと知れたナムコのヒット作で、ファミコン用ソフトとして発売されたんだけど、PCエンジンやアーケードゲームに移植されて、今なお人気を持続している。今さらファミスタについてどうこういうつもりはないけど、今回はこのゲームが持つ魅力を他のジャンルのゲームに生かすことができないか? について考えてみたい。

ぼくのまわりには、野球好きが多くて、暇さえあればひと試合って感じで、しょっちゅうやってるんだけど、この人気の秘密は2人プレイにあると思う。2人プレイのゲームの魅力は、プレイヤーどうしの駆け引きにあるよね。なんでかっていうと、いまのパソコンじゃ、人間と同等の駆け引きなんかできないからだ。でも、2人プレイならなんでもいいかっていうと、そうでもない。ファミスタみたいに、短い時間にゲームが終わって、それでいて、充実感があるってところが、大切なんだ。

トランプとか、将棋とか、伝統的なゲームは、どれも1回のゲーム時間が短いよね。何ヵ月もかかるなんてものはない。それが、もうちょっと長ければ逆転できたかもしれないのに一、なんて悔しがらせるくらいの、絶妙な短さなんだよね。で、もう1回、もう1回とあとを引くわけだ。

ルールが単純だってことも、大切な要素だ。単純なだけに、プレイヤーどうしの駆け引きが前面に出てくる。なんていうのかなあ、極端な話、ゲームよりも、プレイヤーどうしの駆け引きが盛り上がって、そっちのほうがメインのお楽しみになっちゃうなんてことも多いよね。冗談を飛ばし合ったり、変に緊張しちゃったりは、コンピュータ相手じゃありえないでしょ。

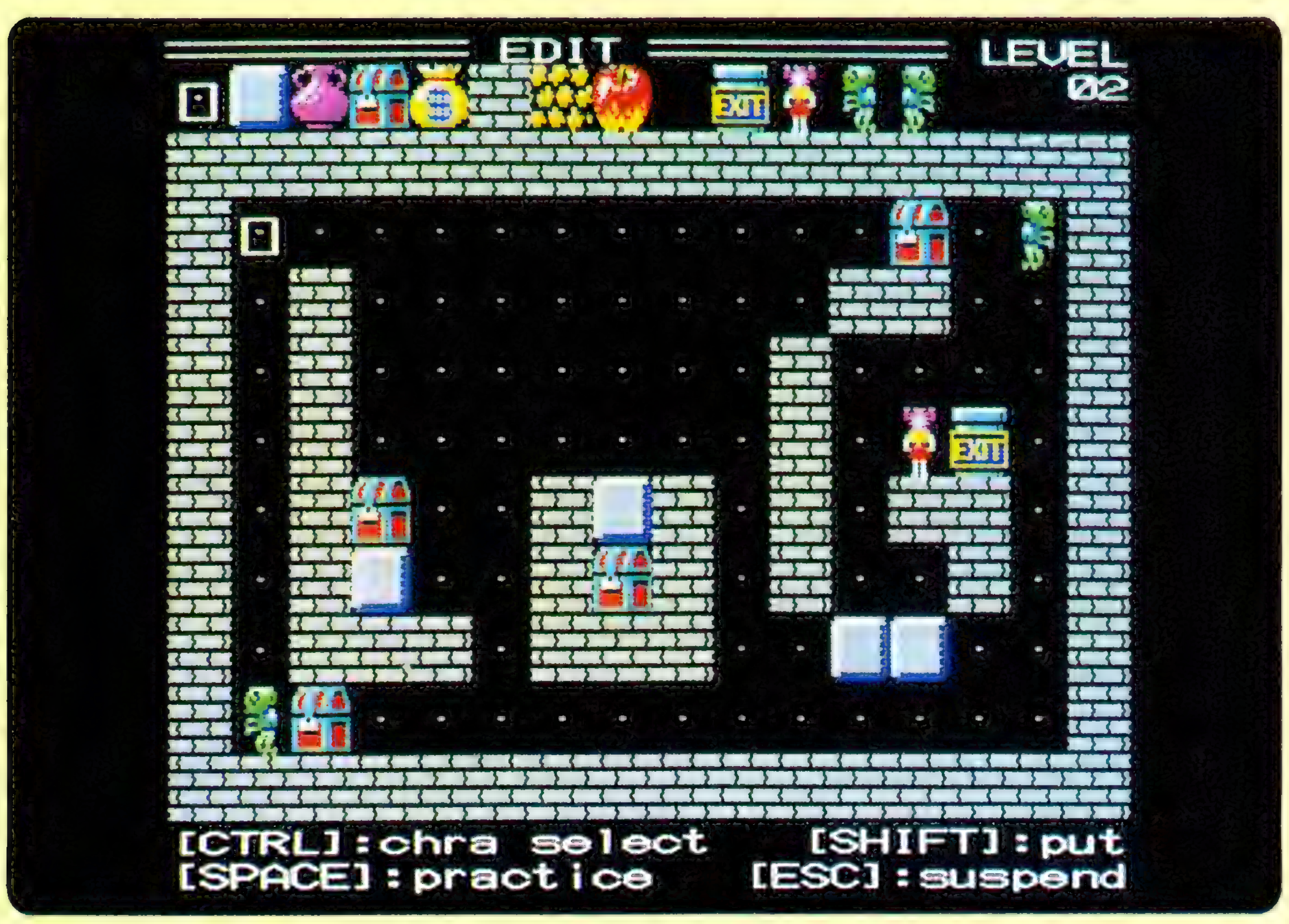
ファミスタの場合は、日本人が大好きな野球をテーマにしているから面白くないわけがないんだけど、それでも、ルールや操作の単純化や、プレイ時間の短縮といった工夫があって、これだけの人気を得ることができたんだと思う。



ここで気をつけなくちゃいけないことは、パソコンならではの要素がなくてはならないことだ。できれば、オリジナルのアイデアがほしいところだけど、まずは、トランプなんかのゲームをよーく研究して、その要素と、パソコンの要素を取り入れたゲームを考えてみるなんてのも手かもしれないな。〝NEO BABEL I〟なんかも、ミキちゃんとガイコツを敵味方で操る2人プレイにしたら、面白いんじゃないかな。

ば、うまくかわすことができる。ひとつの面に何度か挑戦していれば、敵の動きが見えてくる。それを見て敵を閉じ込めるか、はたまた敵の横をすり抜けるかを判断すればいいのだ。慣れてくれば、敵を思うところに誘導することもできるようになるぞ。

ョン機能が加わった!



あと、このゲームには、スコアがついている。アイテムのひとつ、リンゴを取ると、100点加算される。そして面クリアーをすると、残ったミキちゃんのライフの数によって得点が入る。また、各面とも、1面をクリアーすると、ミキちゃんの数がひとつ増えるのだ。

また、今回のPC-9801版には、新たにコンストラクション機能が加わった。タイトル画面のところでメニューを選択し、スペースキーを押せば、コンストラクションモードに入る。使い方は、左下に説明しておいた。作った面は、10面までディスクにセーブすることができる。キミもオリジナル面の製作に挑戦してくれ。

タケルで買ってねん!

このページを読んで、アクションパズルゲーム〝NEO BABEL I〟のPC-9801版が、ほしいヨー!と思った人は、今すぐブラザーのソフトウエア自販機、タケルのもとへ走ろう。NEO BABEL Iは価格2000円だ。タケルが設置してあるお店については、ログインの前のほうのページにあるブラザー工業の広告を見よう。

なお、タケルでは、前号までにログインが掲載したソフコンのプログラムや、ツクールシリーズなどの特集プログラムも販売しています。おこづかいがたまったら買いにいってネ。

1989年2月17日発売開始予定
ログイン ソフトウエア コンテスト 移植コーナー
●〝NEO BABEL I〟(PC9801)…………2000円

ソフコン隊ホリデー

ほかの人のゲームアイデアを見て、面白そうっていうものがあったら、それを発展させてもっと面白くできないかを考えてくれ。ソフコンから究極の面白ゲームを生み出すのだ！



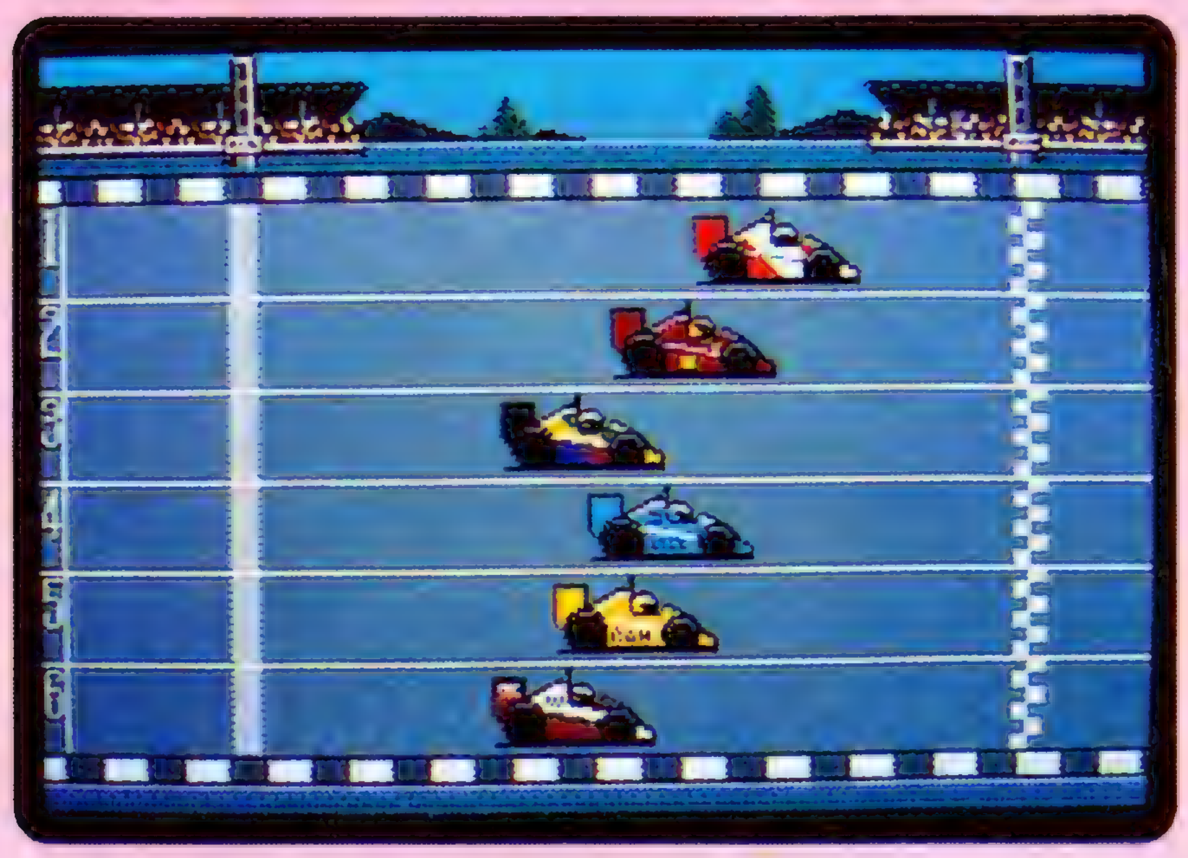
もう一歩アドバイス

F1ならではのリアルなレースシーンがほしい

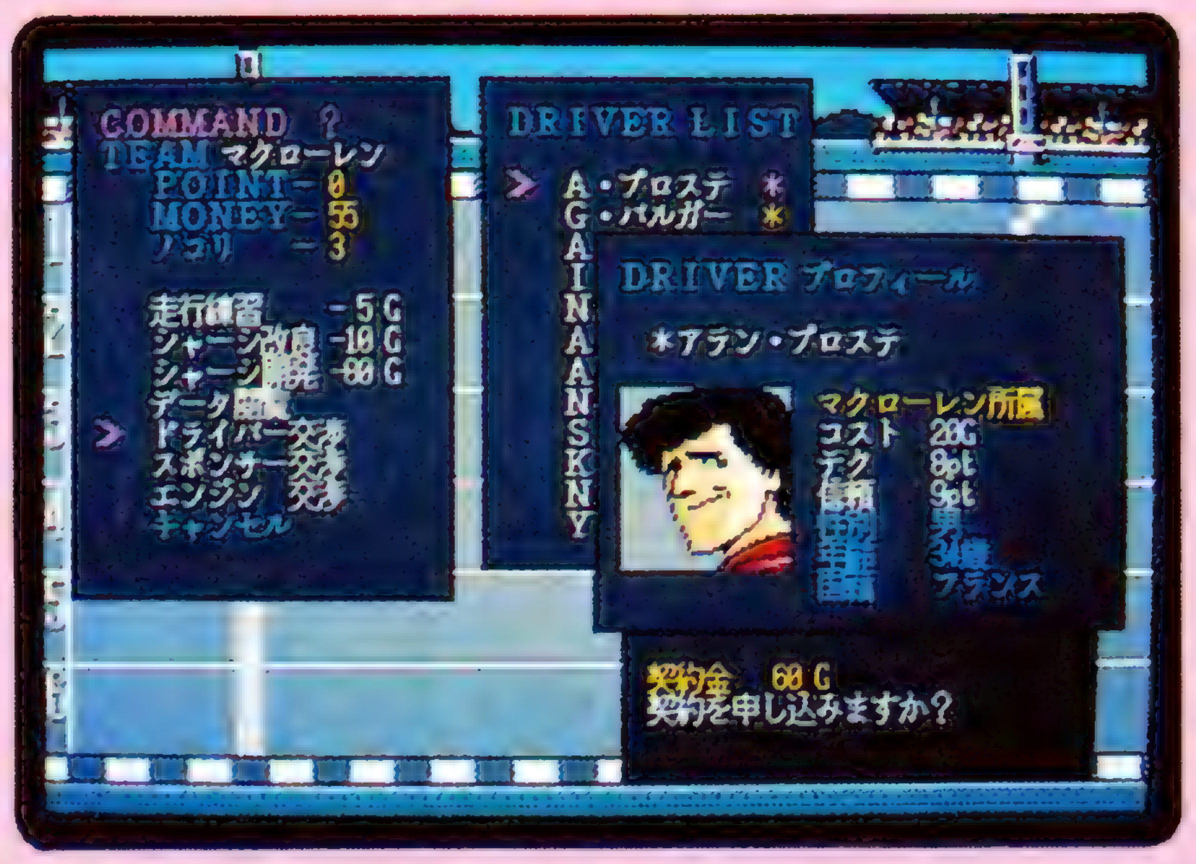
F1-GP
MZ-2500　岐阜県/岩本吉行

〝F1-GP〟は、F1グランプリを題材にした1～6人で遊べるマルチプレイヤーゲームだ。プレイヤーはドライバーではなく、F1チームの監督になってコンストラクターズチャンピオンを狙う。1年のグランプリ期間は、22ターンに設定されており、そのうち16ターンにレースが割り当てられている。レースがないターンでは3回、レースがあるターンでは1回だけ、チームを強化するコマンドを実行できる。たとえば走行練習やシャーシの改良、ドライバー交渉、スポンサー交渉など。これらのコマンドを使って車の性能やドライバーの技術を高めていくのだ。

各コマンドの実行には、お金がかかる。このお金は、ターンごとにスポンサーから入る契約金から捻出する。赤字を出してもゲームオーバーにはならないが、チームを強化できなくなる。年間を通して活躍できるように、スポンサーと交渉しつつ、うまくやりくりしながらチームを運営していくのだ。



⬆レース画面では6台のマシンが縦にならぶ。スタートすると、順番に少しずつ右へ走っていく。



⬆交渉コマンドによって、ドライバーやスポンサー、それにエンジンサプライヤーの変更ができる。

レースには、予選と本選があるが、いずれも大事なのはタイヤのセッティング。天候を睨みながら5種類のタイヤの中から1種類を選び、レースに臨む。問題はタイヤの耐久力で、摩耗してきたらレース途中でタイヤを交換しないと、スピンして事故を起こしてしまうのだ。

このゲームは、F1を取り巻く要素をいろいろシミュレートしており、プレイヤーどうしの駆け引きがあり、結構楽しめる。だが、かんじんのレースシーンが単純で、見た目にさびしいのが残念だ。マシンが1台ずつ、1画面のコースをまっすぐにゆっくりと走るだけでは、F1の迫力が感じられない。今後は、プログラミング技術を高めて、レースシーンをリアルにしてほしい。今回は、ゲームアイデアとして、4ポイントを贈る。

着眼点はよい。さらに具体的に練っていこう

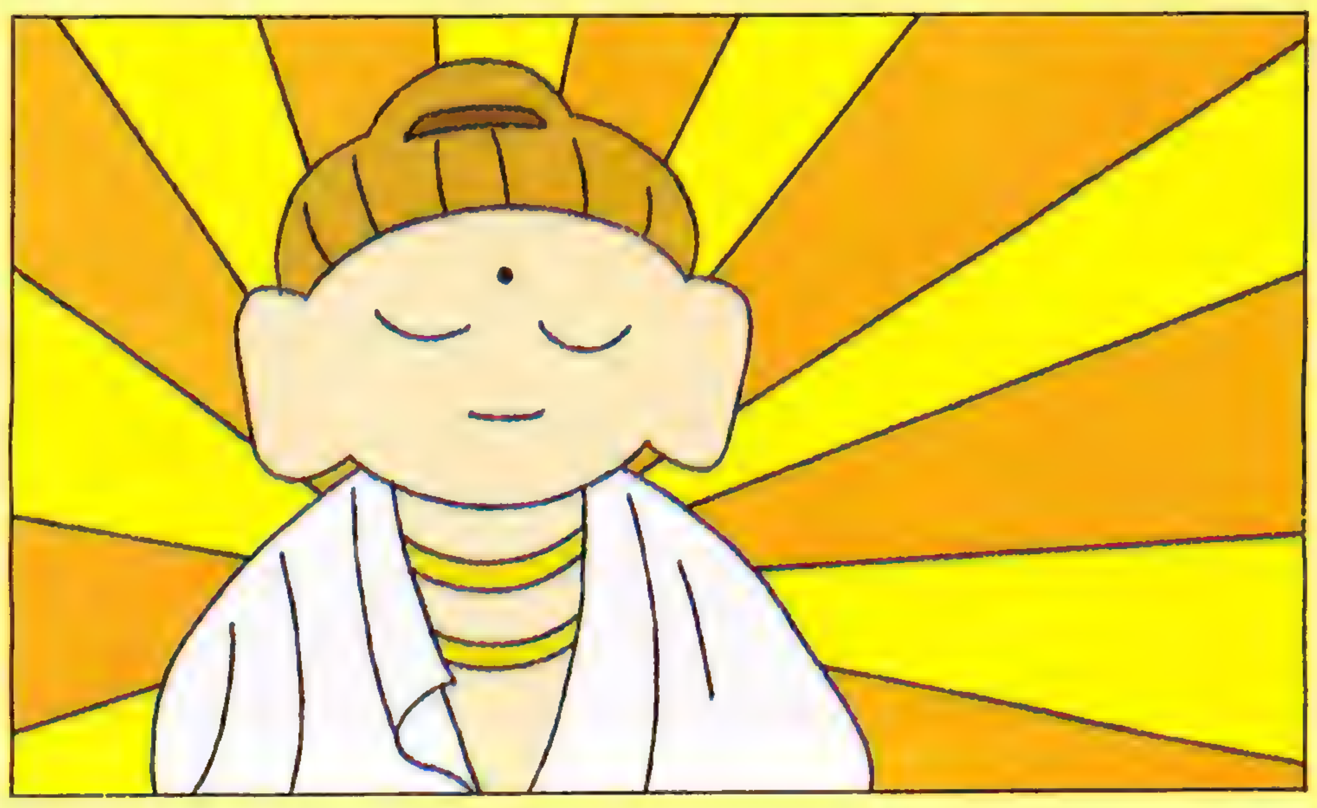
BUDDHA(ブッダ)
シナリオ　岐阜県/山口　忠

〝BUDDHA〟は、手塚治虫の漫画『ブッダ』にヒントを得て、シャカの一生をゲームにしたら面白くなるのではないかと練られた、ロールプレイングゲームのシナリオだ。ゲームの舞台は古代インド。そこに生まれたシャカ族の王子シッダルタは、国の厳しい身分制度に疑問を持つ。なぜ同じ人間なのに身分が違うのか。彼はさんざん悩んだあげく、すべての生命は等しく尊いはずだと思い始める。やがて彼は家を出て、悟りを開くために徳を積み、教えを説いて回るのであった。

シッダルタに家出のきっかけを与え、教えの道に導こうとするのがグラフマン(梵天)。グラフマンは姿を変え、シッダルタに何度となく接近してきては〝問いかけ〟を行なう。シッダルタは、その問いかけに答えていかなければならない。問いかけに答えていくことで、次の段階に進めるようになっているのだ。

問いかけに答えるには、地道に町の人と会話をして、知識を得ることが必要だ。ときにはシッダルタを、誤った道へ導こうとするものも現われる（これがグラフマンのこともある)。そんなときシッダルタは、だまされることなく教えを説いて、相手を説得していかなければならないのだ。

シャカの一生をRPGにしようと目をつけたことは面白い。旅の途中も戦いではなく、謎を解き、知識を語ることで先へ進んでいくというのはいいアイデアだ。



だが実際に、どういう内容の問いかけが行なわれ、それに対してどういう形で答えるのか、また、答えに結びつく知識がどんなものになるかが、具体的に書かれていないのが残念だ。今後は、今回のこのストーリーを膨らませていって、具体的にどういう仕組み、内容で問いかけを行なうかを考えてくれ。今回は、着眼点を評価して、2ポイントを贈る。

ゲーム展開に工夫がほしい

ラストロ王国大奮闘記

シナリオ　青森県/後藤秀樹

平和で豊かな国ラストロ。この国の王様が、突然に病で倒れてこの世を去った。王子であるボクは、次の王として即位したが、年も若く未熟なボクに、城の兵士や町の人々は不信感を抱いている。なんとか人々の信頼を得ようと四苦八苦するボクだったが、なかなか思いどおりにはいかなかった。

そんなある日、魔物が世界を征服するために活動し、各地で被害が起きているという噂がはいった。ボクは世界の平和を取り戻すとともに、人々の信頼を得るために城を後にした。果たしてゆくてにはなにが待っているのか……。

『ラストロ王国大奮闘記』は、未熟な若き国王が、国に平和をもたらし、人々の信頼を得ようと数々の冒険を体験していくロールプレイングゲーム。送られてきたシナリオは、ゆうに100枚を超える大長編だ。モンスターや、武器、防具などのデータ、町の人との会話やマップなど、こと細かに書かれている。ただ、結局先に進むための〝経験値稼ぎ〟、〝アイテム探し〟に終始していて単調だ。また、単に魔物を倒し、世界の平和を取り戻せば人々に信頼されるようになるというのも安直すぎる。

そこで、信頼を得るまでの過程をいくつかに分け、それぞれにストーリーの上でしっかり意味づけされた大きなイベントをつけるなど、ドラマチックなゲームにするための工夫がほしいところだ。

次回は、そんなイベントを具体的に練って、再投稿してほしい。今回は、ポイント2を贈る。



ソフコン隊CLUB エス

●今号のひと言●



なんだよ川村

最近、シナリオ部門、ゲームアイデア部門への投稿が増えている。シナリオ部門の作品など、レポート用紙10枚にもおよぶものも珍しくない。それはとても喜ばしいことだが、せっかく苦労したのに、描かれているものが市販ゲームのちょっとした焼き直しにすぎないことが多い。焼き直しなら誰にだってできる。どうせなら、新しい面白さに挑戦してくれ。



木下涼子

毎週日曜日に、日帰りスキーを楽しんでいる涼子です。ホントは土曜日も休みたいんだけど……。ここんとこ、プログラム部門への投稿がちょっと少ないかなぁ。涼子はさびしいです。プログラムを作るのって、シロウト目に見てもタイヘンだってわかるけど、それだからこそやりがいがあるわよね。現在プログラム中のかた、ふるって応募してくださいね！



イマサ松岡

今、ソフコンは若い力を必要としているのだっ。目新しくて、なんだか面白くなりそうだって感じのアイデアを持っている人は、このソフコンのページを、大いに活用してもらいたい。このページはそういった若い人たちが自分の考えていることを世間一般に発表するための場なんだからね。とにかくまずは、ソフコンに応募することから始めてくれたまえ。



パパ斎藤

徹底解剖のマップを作るために、グラフィックソフトを使い始めたんだけど、なかなか思うようにいかない。あと一歩親切だったら、ズーッと使いやすくなるんだけどなぁ、ってことがいっぱいあるんだ。やっぱり、使う側の目でモノを作るっていうのは、難しいことなんだね。やっぱりその点はゲームと同じだ。みんなも本当に遊びやすいゲームを作ってね。

ソフコンにドシドシ応募せよ！

めざせ!! 堀井賞・木屋賞

●シナリオ部門
●プログラム部門
●ゲームアイデア部門
●ツクール部門

毎号のソフコンで掲載

『ログイン ソフトウエア コンテスト』では、オリジナルゲームのシナリオ、プログラム、ゲームアイデアと、ログインが提供するゲームコンストラクションツールで作った作品を広く募集します。

●シナリオ部門……未発表のオリジナルシナリオで、ゲームシステムや、ストーリー、画面構成、キャラクターや背景のデザイン、操作方法など、ゲームを構成する要素がなるべく具体的に書かれたもの。入選作は誌上に掲載し、編集部がプログラム化します。

●プログラム部門……未発表のオリジナルプログラムで、ログイン誌上に掲載し、TAKERUで販売できるもの。入選作品は、(株)アスキーと独占的使用許諾契約を締結させていただきます。他人のプログラムの全部または一部をコピーしたものや、二重投稿は固くお断りします。

●ゲームアイデア部門……ゲームシステム、ストーリー、画面構成、キャラクターや背景のデザインなど、ゲームを構成する要素のどれかに関するアイデア。面白いアイデアは、誌上に掲載し、さらにそれを発展させたアイデアも募集します。

●ツクール部門……ログインが提供するゲームコンストラクションツールで作った作品。ログインが提供してきたツールすべてを対象とします。

●PRIZEと賞金

Ⓐシナリオ部門、プログラム部門

Grand Prix	30万円
2nd Prize	20万円
3rd Prize	10万円

Ⓑツクール部門

Grand Prix	10万円
2nd Prize	5万円
3rd Prize	3万円

Ⓒゲームアイデア部門

誌上に掲載したアイデアの作者にはポイントが贈られ、半期ごとに最高得点者はゲームアイデア賞として表彰され、賞金3万円が贈られます。

★プログラム部門とツクール部門の入選作品をTAKERUで販売する場合には、印税(当社規定)が支払われます。

さらに賞金10万円!

入選したシナリオ、プログラムの作者には、ログイン誌上のアドバイスを読んでバージョンアップを図ってもらいます。そして、これらの入選作品を半期に一度集め、選考会を開いてその内容を再度審査します。特に優秀であると認められた作品は、堀井賞、木屋賞として表彰し、賞金10万円を贈ります（該当作なしのときもあります)。堀井賞、木屋賞を受賞したプログラムは、TAKERUまたはパッケージ商品として販売されます。なお、第3回堀井賞、木屋賞の審査対象作品の締め切りは1989年5月末日。発表は、ログイン'89年13号(6月16日発売)になります。

●応募方法……応募作品には、以下の書類を必ず同封してください。

①郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号、賞金の振り込み口座（銀行名、支店名、口座番号、名義人の氏名、名義人の住所）を明記したもの（住所、氏名、名義人の氏名には、必ずフリガナをつけてください)。

なお、20歳未満のかたは、保護者の承認を受け、保護者の住所、氏名、電話番号も明記してください。

②プログラム部門やツクール部門の作品には、マシンの機種名、記録したメディアの種類、ロード方法、実行方法、遊び方などの説明書を同封してください。

プログラマーも大募集

このコーナーでは、シナリオ部門で採用されたシナリオのプログラムや、ログイン誌上に掲載されたプログラムの、他機種への移植版を作ってくれる人を募集しています。下記のあて先に、ご連絡ください。また、移植作品の応募も同時に行なっています。

●あて先●

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー ログイン編集部
ソフトウエアコンテスト係

ゲーム情報パラダイス



今回は、ちょいと古いソフトだけど、あまりにも要望が多すぎるため『大戦略Ⅱ』を、再び大きく掲載してしまうぞ。最近は多くの移植版がある『スーパー大戦略』のほうが人気が高いけど、間接攻撃ができる長距離砲があるのはコレだけだもん。

ああしあわせ

ソーサリアンシリーズ



■隠れアイテム発見!!

シナリオ3

●ガドルガンを倒したあと、ヘルナーのいた部屋に戻ってみると、〝ヘルナーのゆびわ〟があります。

●同じく倒したあと、左右に動くブロック(ふたつ)の真ん中の小さいブロックに乗ると、そこに〝つきかげのつるぎ〟があります。

シナリオ4

●2回地下へ落ちて、そのときに神殿の男(エリック)に話しかけてみましょう。すると〝プラチナのつるぎ〟あるいは〝うでわ〟と、仲間の誰かのアイテムひとつと交換できます。

●ジャグラーを倒したあと、ジャグラーが最初にいた部屋のすみを探すと、宝箱のカギがあります。

シナリオ5

●ギルバレスを倒す直前に、妖精のところへ戻ると、〝勇者の友〟と仲間のアイテムひとつを交換できます。

●同じころに、樽が4つ置いてある部屋の左から3番目の樽を調べると、〝だいちのつえ〟があります。

僕が見つけたのはこれだけですが、まだほかにも、いろいろあるかもしれません。

東京都　中村章太郎

おおっ！　隠れアイテムネタがまたまた登場したぞ。隠れアイテムってなんか見つけると、すごく嬉しくなるよね。みんなもがんばって探してくれよな。

■パーティーのHPが増える

ものすごいワザを発見しました。これを使えば、パーティーの最大HPを増やすことができます。

●まずADD TO LIFEをもったパーティーを組んでください(3人のうちひとりでいいです)。

●それから、ピラミッドソーサリアンの前編のディスクをドライブ2にセットして、冒険に出てください。

●冒険に出たら、さっそくADD TO LIFEを使ってください。使ってHPが回復したら、そのままサンダース島の宿屋に戻ってください。以上の繰り返しでHPが増える。ペンタウァでセーブするように。

和歌山県　ペンタウァの勇者

この方法だったら、どんな弱いキャラクターでもバシバシ強くなるね。私のキャラクターも全然弱いから、お家に帰ったらさっそくやってみちゃおーっと。

■飛び下りれば幸せ？

シナリオ4でガドルガンが部屋から消えた後に、イスのところを調べるとカギが出てきます。これを持って7階の右の端に立っていると向こうから橋がのびてくるので渡ります。そこに入り口があるので、入りましょう。同じようなところに出るけど気にせずそこから飛び降りると、お金がいっぱい取れるよ。

東京都　スーパーカブ

あの宝箱って見えるんだけど取れなかったんだよね。なるほど、こうやって手に入れるんだね。

■戦国ソーサリアンで金持ちに

戦国ソーサリアンのシナリオ3で、あのカルロス神父を助けたあとで、〝REDUSE LIFE〟の魔法で、カルロス神父を殺してしまいます。そのあと、セイシロウ様、いえいえマサキチ様に会いますと「神父様を生き返らせてください。もしも、神父様が生き返るのなら私の全財産を差し上げます」と泣きついてこられますので、〝RESURRECT〟の魔法なり薬なりで生き返らせてあげましょう。すると、なんと3000ゴールドももらえて(奪えて)しまいます。でも愛と正義のソーサリアンには、この方法はおすすめできません……。

愛媛県　YOU　TON

うむむ。なんか極悪非道なお金もうけの方法だよね。〝愛と正義のソーサリアン〟はそんなことしちゃいけないよね(でも、おもしろそうな気がする……)。

時空の花嫁



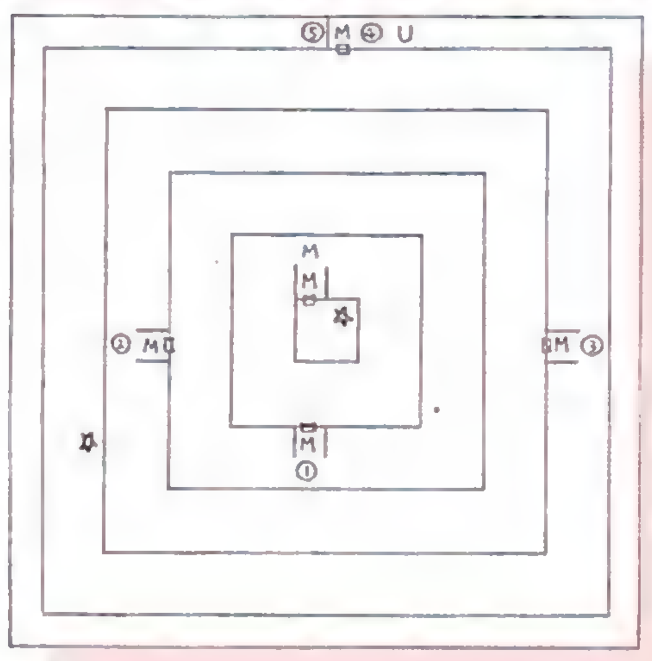
■隠れ画面を発見！

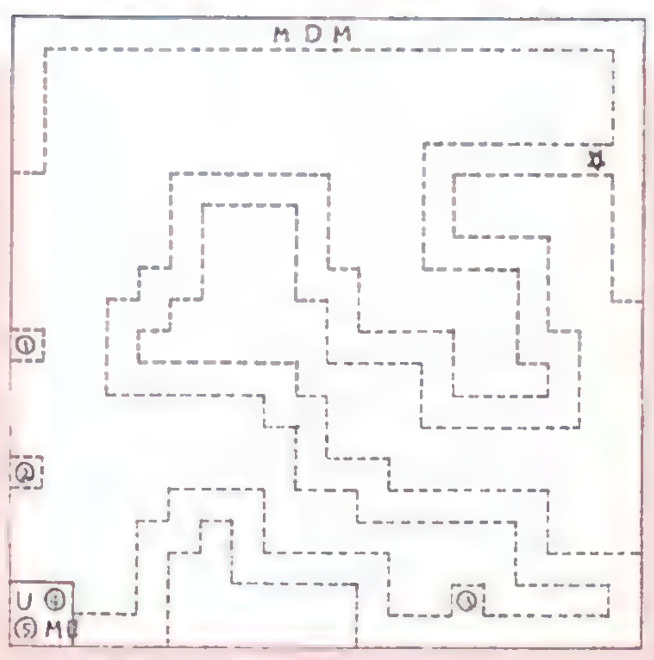
時空の花嫁のエンディングで、文字がすべて流れてPASSWORDが出ているときに、なにかキーを押すと、隠された画面が出る。これを見なければ本当に時空の花嫁をクリアーしたとは言えないぞ(？)。

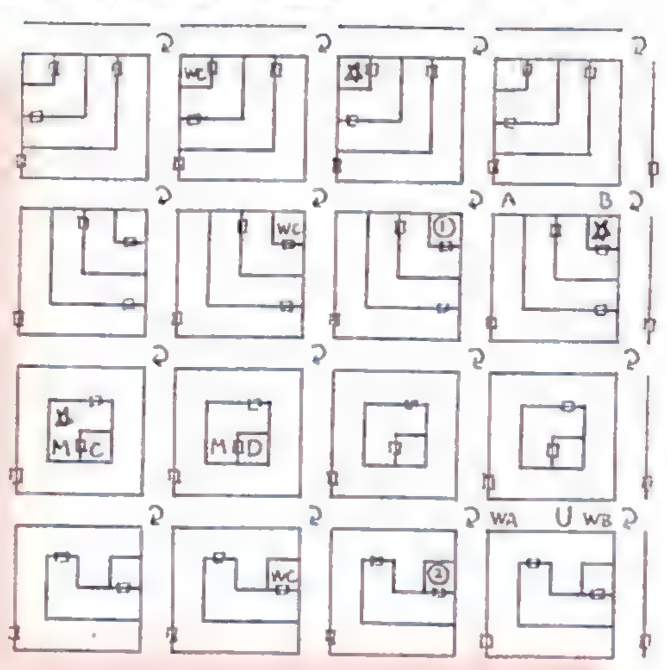
東京都　小池博巳

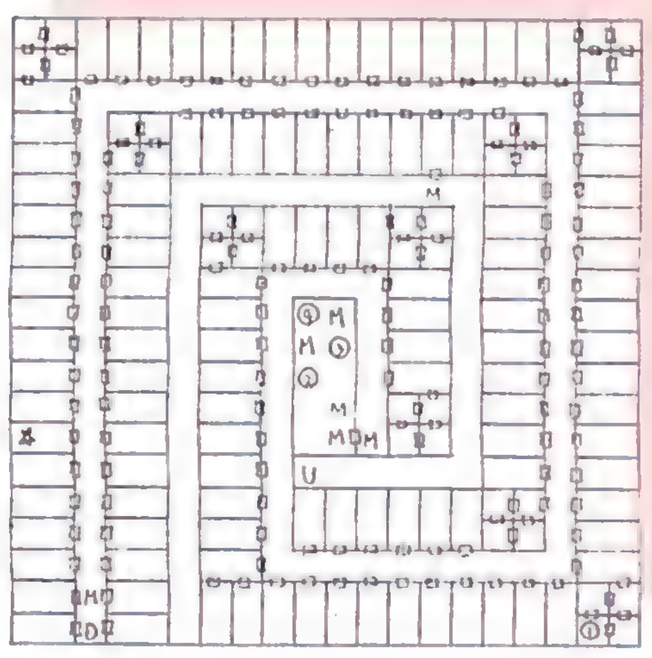
あのゲームって、簡単にできてるからすぐ終わっちゃうけど、なかなかいろんなところで凝ってるよね。こんな隠れシーンを、どんどん見つけて教えてね。

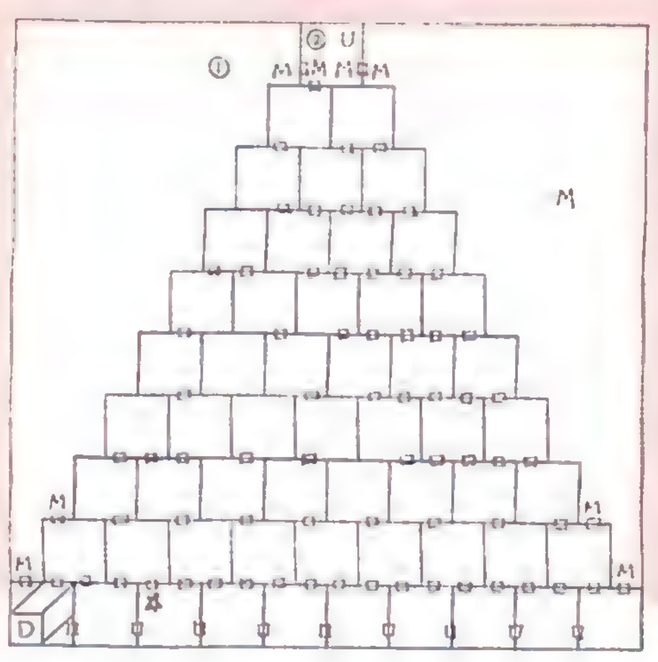
3D迷路のマップは嬉しい!





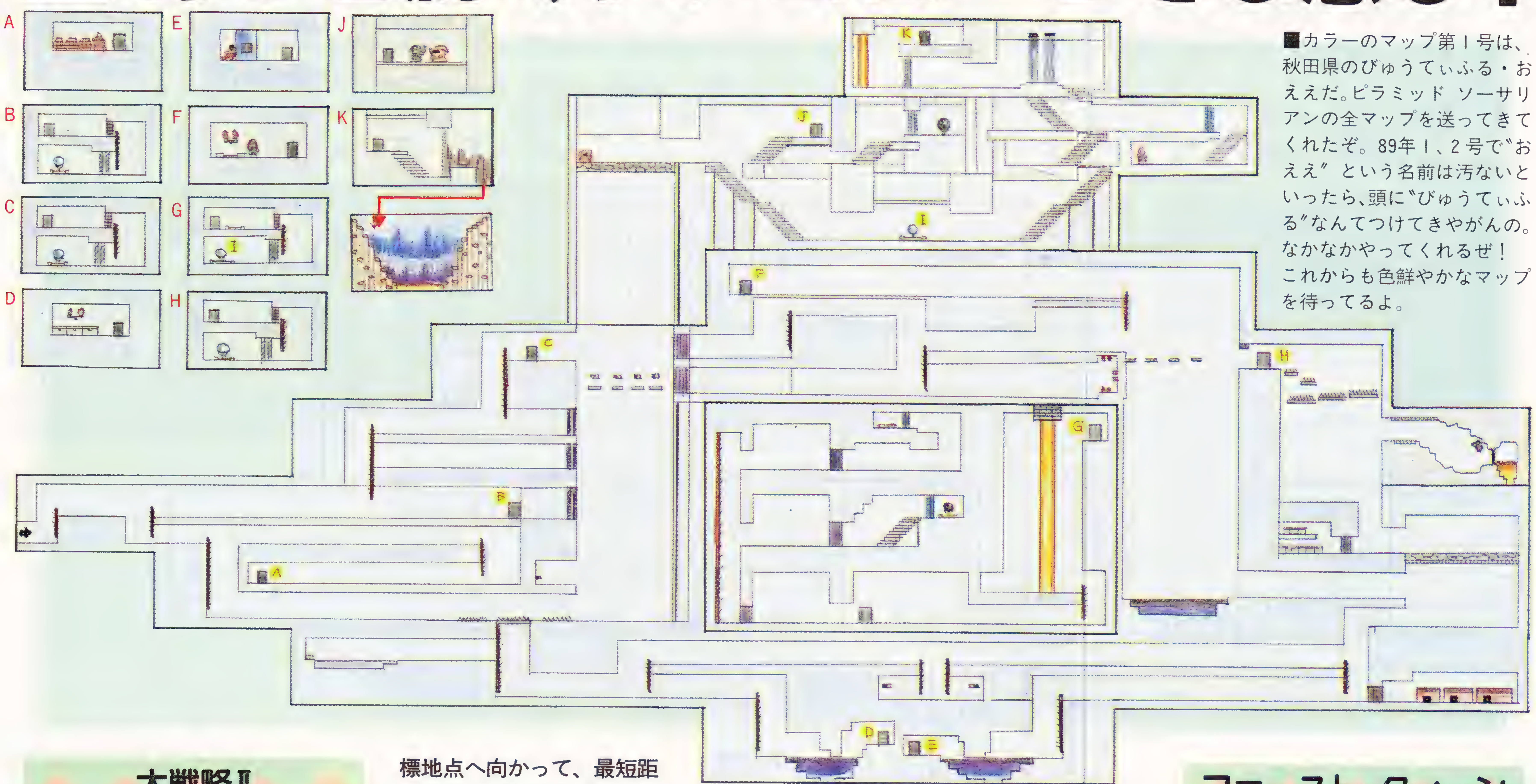






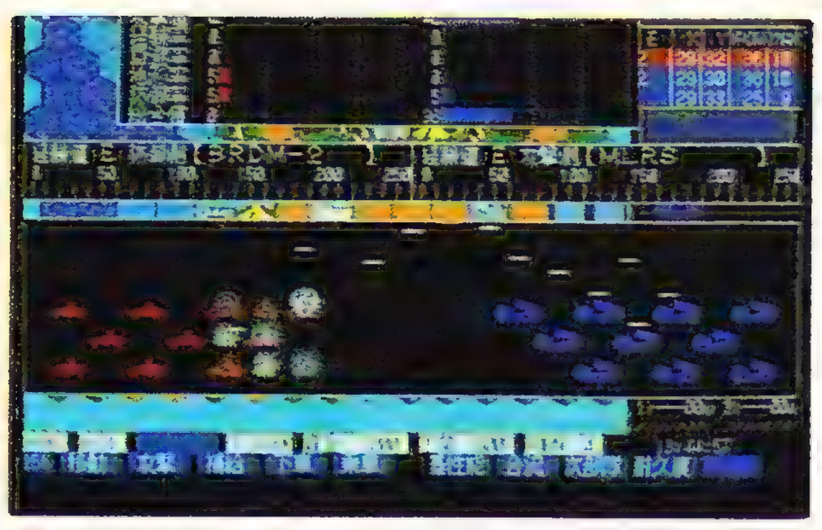
■ウィザードリィ4のマップを送ってくれたのは、おなじみ茨城県の夢狩人(旧Dragon Slayer)だ。前半の6F〜10Fのマップだぞ。編集部でも「ありがたやー」とかいってコピーしていっちゃったやつが何人かいたんだよね……。みんなも役に立ててちょうだいね。今度は夢狩人くんもカラーのマップに挑戦してみてくれ。

あっと驚くタメゴローってな感じ！



■カラーのマップ第1号は、秋田県のびゅうてぃふる・おええだ。ピラミッド ソーサリアンの全マップを送ってきてくれたぞ。89年1、2号で"おええ"という名前は汚ないといったら、頭に"びゅうてぃふる"なんてつけてきやがんの。なかなかやってくれるぜ！ これからも色鮮やかなマップを待ってるよ。

大戦略II



■初期設定の変更
SHIFT＋"INIT"コマンド
マップをロードしたあとに実行すると、初期設定のメニューが拡張されるのだ。メニューの6項目は、すべて変更可能。
■初期経験値がついてくる
"PLAYER"選択後、以下のネーム
●"Fujimoto"――150
●"Miyasako"or"Fukuda"――100
●"Ishikawa"――50
普通は初期経験値はゼロからだけど、このコマンドを使えば、初めから経験値がもらえるのだ。
■不戦条約の締結
SHIFT＋XFER＋"INIT"コマンド
マップをロードして、これを実行すると、初期設定メニューが拡張され、不戦条約の項目が現われる。この条約は、お互いの国（2国間）で結ばないと成立しないぞ。
■半自動移動モード
SHIFT＋XFER＋F・4で選択
設定する部隊を移動可能にしたあと、このコマンドを実行する。部隊は目標地点へ向かって、最短距離を突き進むのだ。なお、設定する部隊をクリックしたり、移動したときに、モノクロ画面のMOVE MODEがいきなり出る人は、ESCを押してから、コマンドを入力。
■工作部隊で工事
SHIFT＋XFER＋"工事"コマンド
これで森や沼、川に道路を作ることができるようになる。ただし、海に橋はかけられないけどね。
■補助地図選択モード
SHIFT＋XFER＋F・5で選択
このコマンドで、4つの地図による情報収集ができる。まず敵を知ることは、戦闘の基本なのだ。
■内需拡大輸入モード
XFER＋"生産"コマンド
金はあるけど工業力がからっきし。そんなプレイヤーには、このコマンドがうってつけ。実行すると、他国の兵器が買えるようになるぞ。
■究極の核攻撃
SHIFT＋XFER＋"武装"コマンド
武装交換モードに入って、このコマンドを実行すればOK。安全装置はCAPSで解除できる。核爆弾の投下はXFERとSPACEで行なうのだ。

東京都　ログイン編集部

このコーナーの冒頭でも書いたけど、読者の要望がものすごいんですよ。質問電話にも、記事の載ったバックナンバーの問い合わせが殺到したので、再びご披露。

ザ・コックピット



■レコーディング風景が目に浮かぶX68000版で、おもしろいものを見つけました。まず、Aドライブにシステムディスクを入れて、Bドライブにザ・コックピットのディスクを入れてください。で、Command.Xを立ちあげます。カレントドライブをBに移して、ATTRIB *.*を実行してみてください。ほーら、LISTEN ME.Xというファイルが隠されているんですよ。なんと、これには制作スタッフの声がサンプリングしてありました。どうやら管制官の声のレコーディングのときの一部みたいです。真剣にやっている人やうしろで笑っている人など、なかなか笑えるので聞いてみるといいですよ。

広島県　松田武夫

「もっと自然に」とか、いろんな指示があって、ナレーションを吹き込む苦労がよくわかるし、なにかほのぼのとしてて楽しそうだぞ。よくぞ見つけてくれました。

ファースト・クィーン



■知ってて得する情報
● TAB＋CTRL＋SHIFT＋BS＋RETURN＋SPACE＋GRPHキーでキャラの動きが速くなるので、イライラが解消できるぞ。
●役立たずと思われていた、ジェーンのファンクラブのアキンドのロレンス。彼をアンレーの町の武器屋に連れていくと、なんとユーサー王のヨロイがもらえてしまうのだ。彼をリーダーにしたチームを作ると、ピンチのときに、キャメロット親衛隊が助けにくるぞ。つまり、ロレンスをユーサー王とカン違いするのだ。
●アンレーで会う、祈とう師のロッテリアを連れて歩くと、ゾンビが出ないぞ。また、ロッテリアは他の人と比べて攻撃回数が多いので、強い武器を持たせるとよい。

東京都　くしだナム子

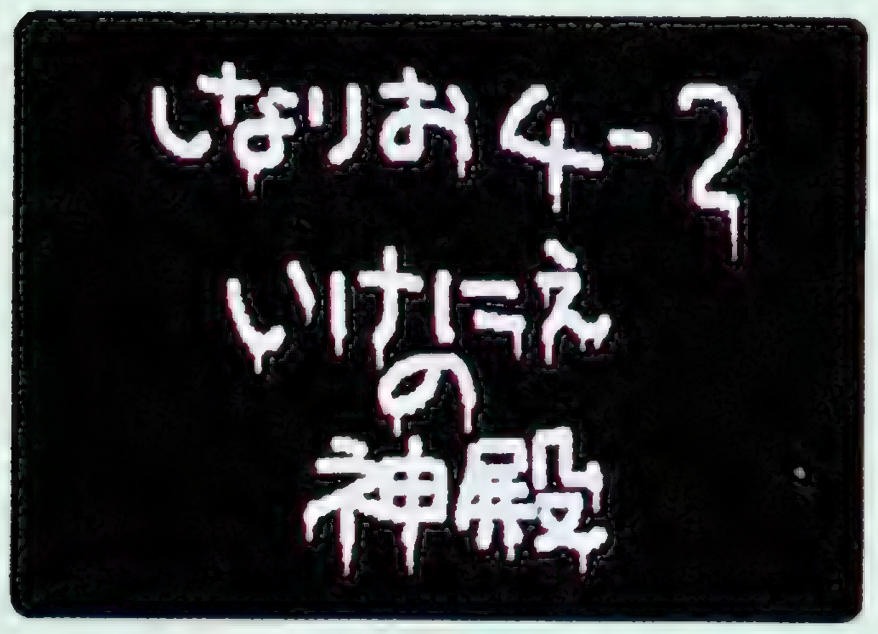
これはなかなか使えるぞ。それにしても、王とカン違いするってのが、おもしろいよね。なんか映画に出てきそうなシチュエーションで、ワクワクしちゃうんだよね。

マークの見方　＝2点　＝4点　＝6点　＝8点　＝10点

イラストの楽園

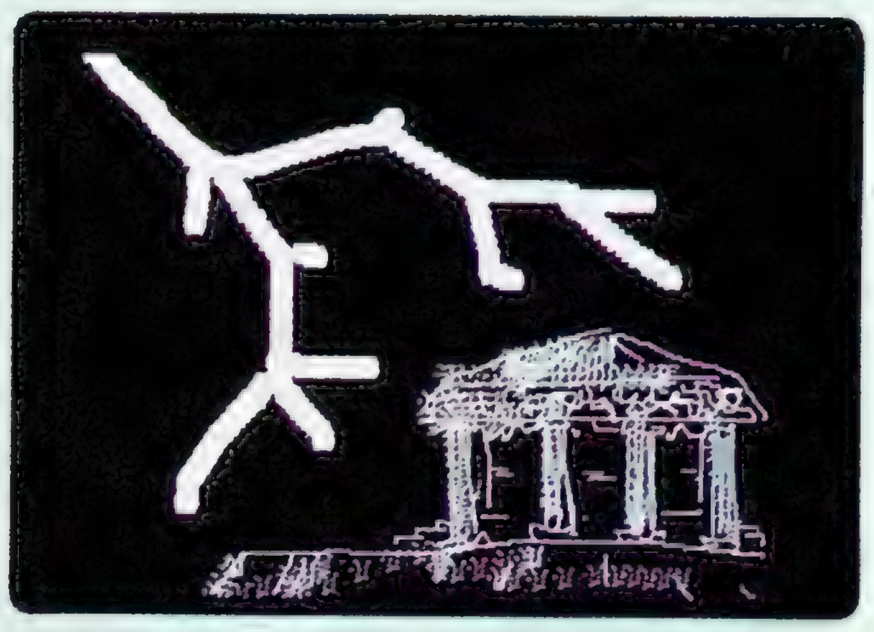
今回から、読者の要望にお応えして正式に1ページ記事に！どんどん、イラスト送ってねん。

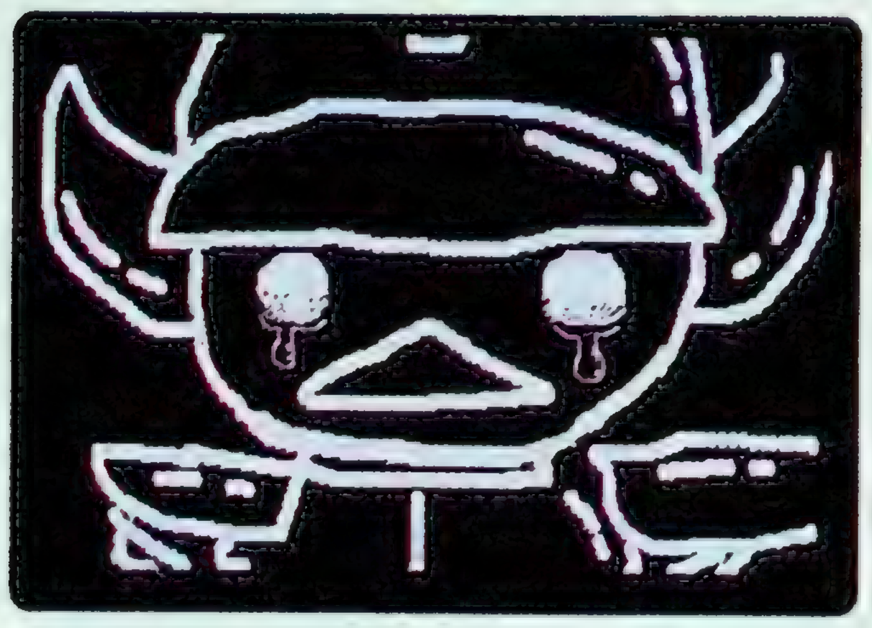
よっくり特製カリグラフだぜいっ！

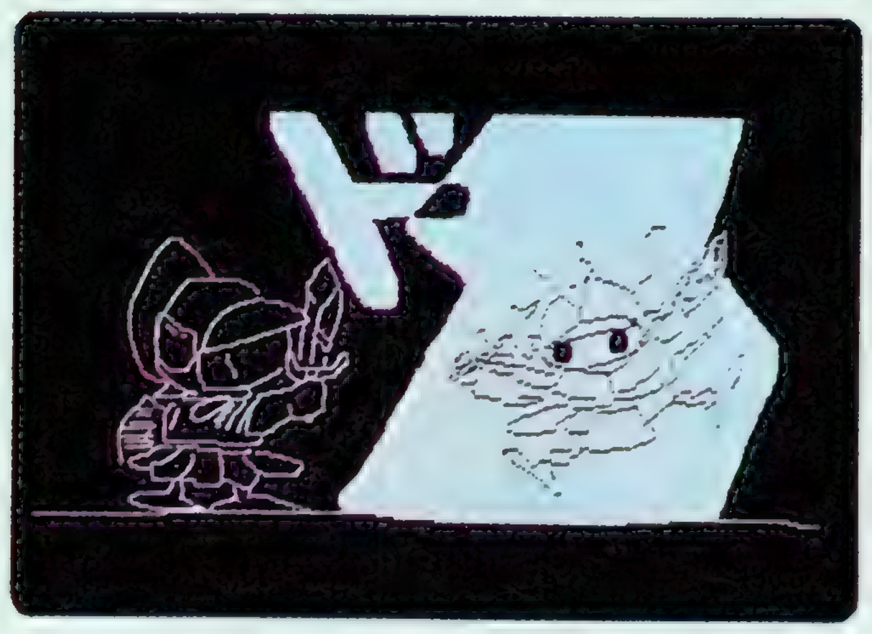


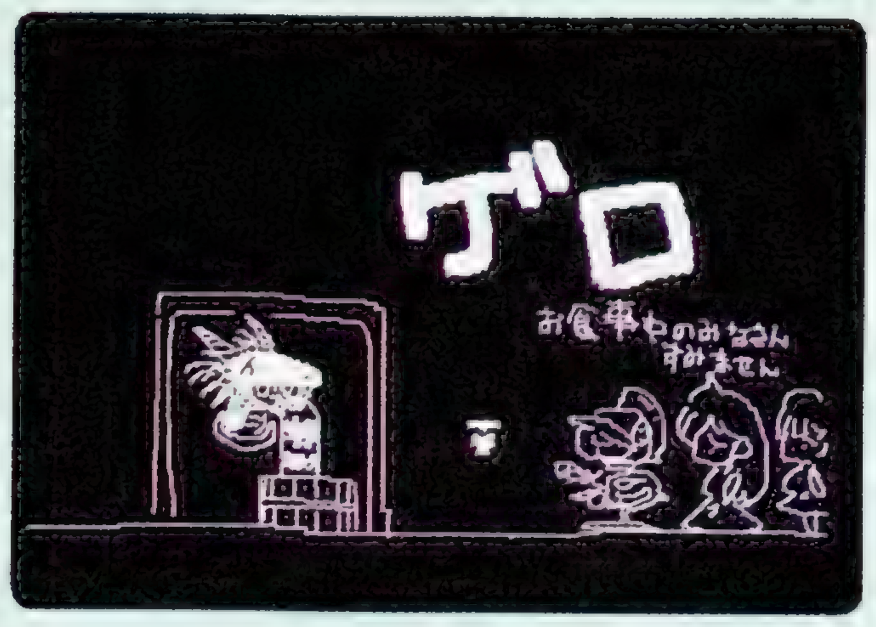




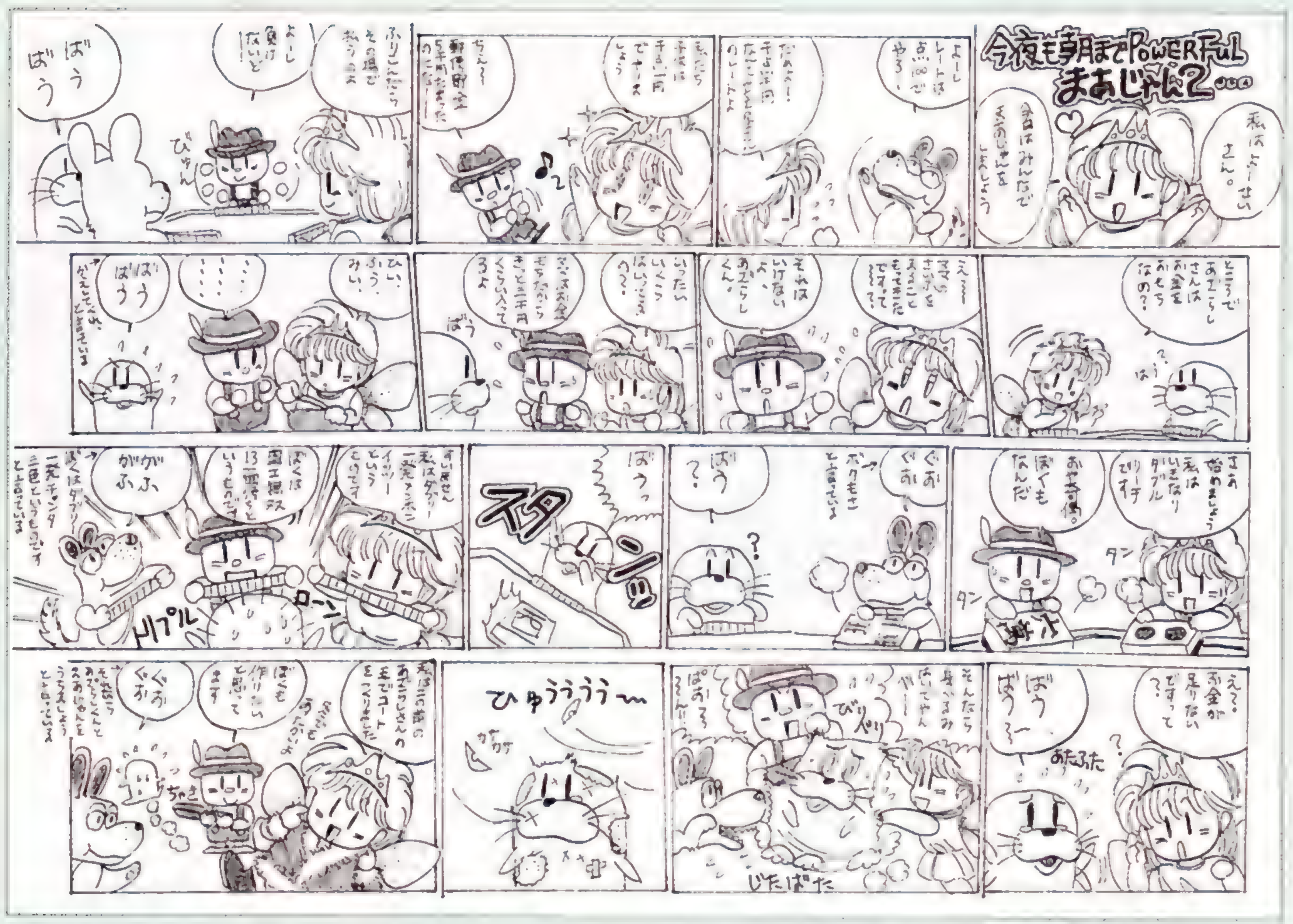






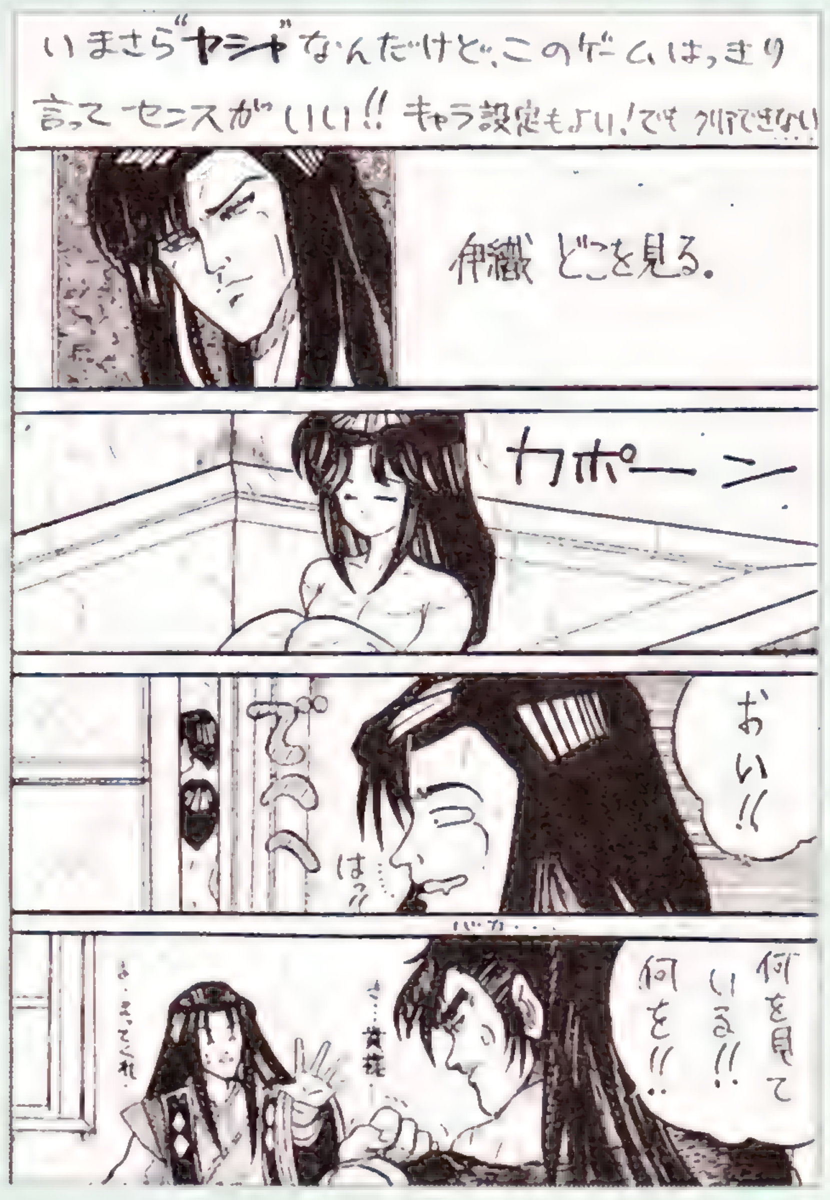


⇦⇧またまたカリグラフで作ったソーサリアンのデモディスクが送られてきたぞ。前回は〝消えた王様の杖〟のデモだったんだけど、今回は追加シナリオ1の4〝いけにえの神殿〟のデモだ。セサミストリートの曲にのって軽やかにアニメーションするんだぞ。ああ、みんなにも見せてあげたいなあ。新潟県のよっくりくん、半年に1回でもいいから、このシリーズを続けてちょうだいよ。期待して待ってるからさあ！



⇧かわいらしいパワフルまあじゃんのマンガを送ってきてくれたのは、東京都の安田和央くんだ。アザラシくんが、とてもかわいい！　だけど最後がなんかみじめだなあ。この〝アザラシくんシリーズ〟に期待しちゃおっと。

⇩いやぁ、これは笑ってしまった。送ってくれたのは東京都のGUCKYくんだ。伊織のくずれた顔が何ともいえない……、最空のこぶしが震えているのもいいなぁ。うーん、これは傑作だ。



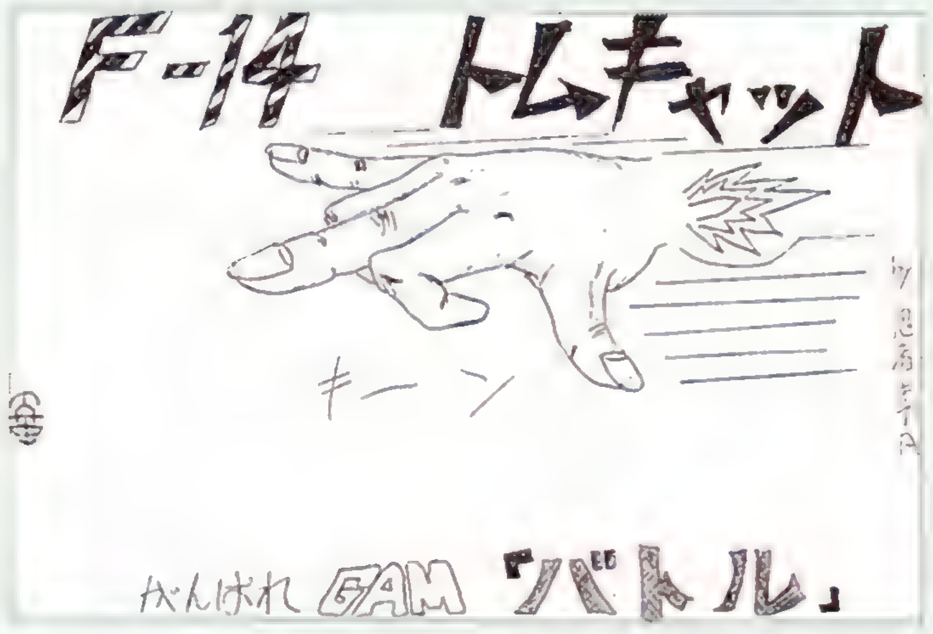


⇧おなじみ北海道の平野水紀ちゃんの作品だ。右手のあたりが、いかにも魔法を使ってるって感じでいいね。今度、水紀ちゃんが作ってる本を送っておくれよぉ。見てみたいよーん。



⇦いきなりやってくれたのは滋賀県のボン花だ。3番の波平やくざには大笑いしてしまったぞ。編集部に似た人がいるんだよね……。

⇩これはなかなか新鮮で気にいったぞ。埼玉県の忍者キプタだ。でも実際やると指が曲がんなかったりするぞ。



7号(4月7日発売)でポイントTOP10最終結果を発表！



ポイントTOP10		
1	ウッド・シップ	71
2	沼田晴子	62
3	夢狩人	57
4	平野水紀	42
5	勝！	37
6	イザナム	26
7	大里　恵	24
8	ガッツ江ノ島	22
9	早瀬孝子、優、たろギン	20

マークの見方　＝2点　＝4点　＝6点　＝8点　＝10点

やってやるぜ! アクションゲーム

パワーリーグ

今回はハドソンから発売中のX68000版パワーリーグのデータ集だ。レイアウターのギガンテス・オサカベと、パラダイススタッフの苦心作だぞ。

G-JANS

チーム打率 .268　チーム本塁打 134　チーム防御率 3.09

打順	名前	守備	打率	本塁打数
1	コウヤ	(中)	.293	5
2	モカザキ	(遊)	.248	1
3	マカハタ	(一)	.322	7
4	パパラ	(三)	.308	35
5	コマタン	(左)	.288	16
6	ロウ	(右)	.255	16
7	キネヅカ	(二)	.344	8
8	アマリタ	(捕)	.163	3
代打	ミソタン	(左)	.305	3
代打	ハワイ	(二)	.212	0
代打	マカタミア	(左)	.305	3
代打	ヤマクリ	(捕)	.274	23
代打	キチムラ	(右)	.323	31
代打	トウモト	(中)	.278	0
代打	スクロー	(遊)	.283	3

投手	名前	勝	負	セーブ	打率	防御率
投手	クワチャ	15	6	0	.204	2.17
投手	ガーリー	14	9	0	.139	3.10
投手	マッキイ	10	6	0	.133	3.40
投手	カトリン	7	4	18	.295	1.90
投手	ツミ	2	1	1	.000	3.35
投手	カトハツ	7	1	0	.208	3.03
投手	イジモト	8	8	0	.136	3.67
投手	ミミヅノ	10	4	0	.147	2.61
投手	ピロタ	1	2	0	.168	1.76
投手	オカモチ	3	3	0	.201	4.01

投打ともにとても優れているので、初心者の人はこのチームでプレイするといい。ポンポン打ってくれるから楽勝だぞ。

CARK

チーム打率 .244　チーム本塁打 105　チーム防御率 3.06

打順	名前	守備	打率	本塁打数
1	アマタキ	(右)	.295	13
2	ショータン	(二)	.334	1
3	ヨチヒコ	(遊)	.282	12
4	コバヤシ	(一)	.287	25
5	タンス	(左)	.219	40
6	ナガシメ	(中)	.289	16
7	ジーソン	(三)	.318	7
8	ダッカワ	(捕)	.257	9
代打	カタホカ	(三)	.319	6
代打	ヨサナイ	(一)	.230	2
代打	オガン	(左)	.265	2
代打	ヒマイチ	(二)	.000	0
代打	ヤマヌカ	(捕)	.297	1
代打	ニチタ	(右)	.273	2
代打	サイコウ	(一)	.134	1

投手	名前	勝	負	セーブ	打率	防御率
投手	ツタベブ	10	14	0	.151	4.37
投手	オオモノ	13	5	0	.289	2.93
投手	ヤワグチ	12	11	0	.101	2.95
投手	カバマタ	10	2	2	.139	2.42
投手	スタ	3	4	18	.092	1.64
投手	カニャイシ	5	5	0	.108	2.54
投手	シラタキ	5	4	1	.168	3.69
投手	ナカトメ	5	6	0	.119	3.38
投手	キオガワ	0	0	1	.000	2.13
投手	キトロウ	0	3	0	.270	3.56

投手のほうはまったく問題ないんだけど、攻撃のほうがいまいちなのだ。長打が出にくいというのが欠点かな、うん。

DRUMS

チーム打率 .258　チーム本塁打 131　チーム防御率 3.20

打順	名前	守備	打率	本塁打数
1	ピコノ	(中)	.255	12
2	ハテナミ	(遊)	.234	1
3	マタカワ	(右)	.254	17
4	ヘチアイ	(一)	.332	30
5	ウド	(二)	.272	32
6	オニムリ	(左)	.213	2
7	ミニムリ	(三)	.288	12
8	タイイシ	(捕)	.206	2
代打	トュタン	(左)	.316	2
代打	ケリー	(一)	.318	25
代打	オミャー	(捕)	.287	3
代打	マカオ	(左)	.292	17
代打	コマチザキ	(中)	.208	4
代打	プジョ	(右)	.236	2
代打	ヤストンモ	(二)	.187	1

投手	名前	勝	負	セーブ	打率	防御率
投手	コマッタ	17	6	0	.234	2.74
投手	スギノコ	13	9	0	.081	4.33
投手	コントウ	4	5	0	.106	4.45
投手	ススタカ	9	6	0	.147	4.50
投手	カックン	4	3	26	.177	1.56
投手	ボノ	4	11	0	.000	3.86
投手	ヨネヤン	4	2	0	.084	2.40
投手	カハハダ	5	3	0	.234	2.76
投手	ミシャシタ	5	3	2	.177	3.02
投手	エモン	3	4	0	.000	4.08

どの打者もそれなりに打ってくれるので、とてもうれしい。ヘチアイの前に必ずランナーを出しておくことは基本中の基本だ。

STRAWS

チーム打率 .246　チーム本塁打 147　チーム防御率 3.79

打順	名前	守備	打率	本塁打数
1	カライ	(左)	.302	10
2	チブイ	(二)	.199	7
3	イケヤン	(遊)	.251	14
4	ピロサワ	(中)	.285	20
5	スギウリ	(一)	.305	25
6	オガワン	(右)	.241	12
7	カスヒゲ	(三)	.274	0
8	ハタボウ	(捕)	.207	0
代打	ネクライ	(二)	.259	0
代打	デチンセ	(三)	.251	2
代打	アカマツ	(中)	.378	4
代打	スーミン	(二)	.218	6
代打	ハエガシ	(捕)	.281	10
代打	アモシマ	(三)	.148	2
代打	クリヤンマ	(中)	.196	0

投手	名前	勝	負	セーブ	打率	防御率
投手	ビバナ	11	15	3	.130	3.96
投手	タカモク	7	6	11	.089	4.02
投手	ヒトウ	14	11	0	.086	4.27
投手	ギブソ	7	10	0	.123	5.22
投手	カイ	5	5	1	.126	6.49
投手	アラピ	10	9	0	.201	5.07
投手	ミシポカ	0	2	0	.000	3.75
投手	ニシビ	0	1	0	.000	3.95
投手	ミハポト	5	6	2	.131	4.52
投手	ナカヤン	0	0	3	.000	3.42

きちんと考えて投げないと、ボコボコにされてしまうぞ。攻撃もちょっと貧弱だから、作戦野球で勝負しないとダメだぞ。

心とからだの診療室

寒い日は家の中でゲームをするのが一番！わからなくなったら、こちらへどうぞ。私たちが、懇切丁寧にお答えいたしまーす。

お茶つみ由美子です。前髪を切りすぎたので、ツンツン立っています。自分のおでこの狭さを考えてなかった……。

ごめんなさい!! わけあって今回も休みなんです。みんなで僕をぶってください。ごめんなさい。リハウス三井。

一日が50時間あったらなぁなんて、前は他人事のように聞いてたけど、今はまさにそれ。銭湯マシン花塚だ。

ここに何か書くと、似顔絵を描いてくれるってんで、ゲスト出演させてもらいました。海外物担当のあだちです。

この前、初めてファンレターをもらったの。とてもうれしかったのだ。これからも応援ヨロシクね。バグ前森よ。

最近、寒くてバイクに乗るのがつらい……。とか言いつつ'89NSRを買いたいなあと思う、ダービー梅本なのだ!!

魔城伝説Ⅱ・ガリウスの迷宮

ワールド5まで行ったのですが、ワールド内にでっかい水たまりがあって、その先に進めません。何かアイテムが必要なら、どこにあるのか教えてください。

東京都　アリエスのムウ

このごろのゲーム界は、まさに〝Ⅱ〟ラッシュ。で、プレイしてみると、前作よりもユーザーフレンドリーになっていて、メーカーの人の心配りに感動しちゃったりするんだけど、皆さんはいかがでしょう？　さて、このガリウスの迷宮もその〝Ⅱ〟モノ。ちと古いかなと思ったけど、バッチリお答えしましょう。この水たまりの場面、一所懸命に飛び越えようとしてもムリなのだ。実は、岸壁で10秒間じっとしていると、足場がフッと現われるから、ヒョイヒョイと飛び移っていけばOKってわけ。アイテムはいらないよ。



ガイフレーム

ジャックブラウン博士に闘神兵のことを聞いたんですけど、どこだかわかりません。グラスレー山脈にあるということは聞いたんですけど。教えてください。

東京都　北村義弘

変わらず根強い人気だね。完成度の高いゲームはやっぱり違うのだ。新作のライトニングバッカスも、ぜひチャレンジしてみてくださいよ。さて、闘神兵なんだけど、とっても大事な条件があって、これを守らないと、何回やっても闘神兵は現われてくれないぞ。その条件とは、町では同じ人と2回話してはいけないってことなのだ。ここで悩んだ人は、かなりいるんじゃないかな。あと、闘神兵はおっしゃるとおり、グラスレー山脈と細い道でつながっている砂漠の中にいるので、もう一度トライしてみてよ。



エグザイル

ルーミーが捕まっている牢獄ですが、門番が邪魔で入れません。バクダットの地下への入り口のカギと、地の徴はどこにあるのでしょうか。こんな私を助けて〜。

愛知県　サドラー

いきなり、最初から詰まったようですな。早速答えましょうかね。まず、牢獄。門番は無視してかまいません。彼らはほっといて、裏にまわってみると裏口があるから、そこから中へどうぞ。お次、地の徴。これは、次のステージの最後のほうで、ある高貴な人からお礼としてもらえますんでご安心を。順番が狂ったけど、最後に地下への入り口のカギ。これは、このステージでは全部そろいません。そもそもこの入り口のカギは、地上からでは開けられないので、覚えておきましょ。おまけにいいことを教えましょう。楽器を買っておくといいことあるよ。

時空の花嫁

タイムマシンで1103年の町へ行ったのですが、神父さんと魔法使いのところに行っても「修行が足りない」と言って、教えてくれません。どうしたらいいの？

東京都　カパピア

ここはですねー、まずダンギル城に行くんだよ。そこでモーリスの弟、ジョルジュと話をすると〝ドラキュラのゆめ〟というアイテムをもらえるのだ。そのあと神父さんに会うと、南の洞窟の話をしてくれるから、そこにいる妖獣を倒せば〝てんしのはね〟が手にはいるよ。で、もう一回神父さんに会えば、ちゃんと〝ブリザード〟っていう魔法を教えてくれるのだ。魔法使いのほうはそのあと行ってみよう。

でも、この〝てんしのはね〟や、2人から教えてもらえる魔法を知らなくても、ちゃんとゲームは終わるからね。安心してちょうだい。

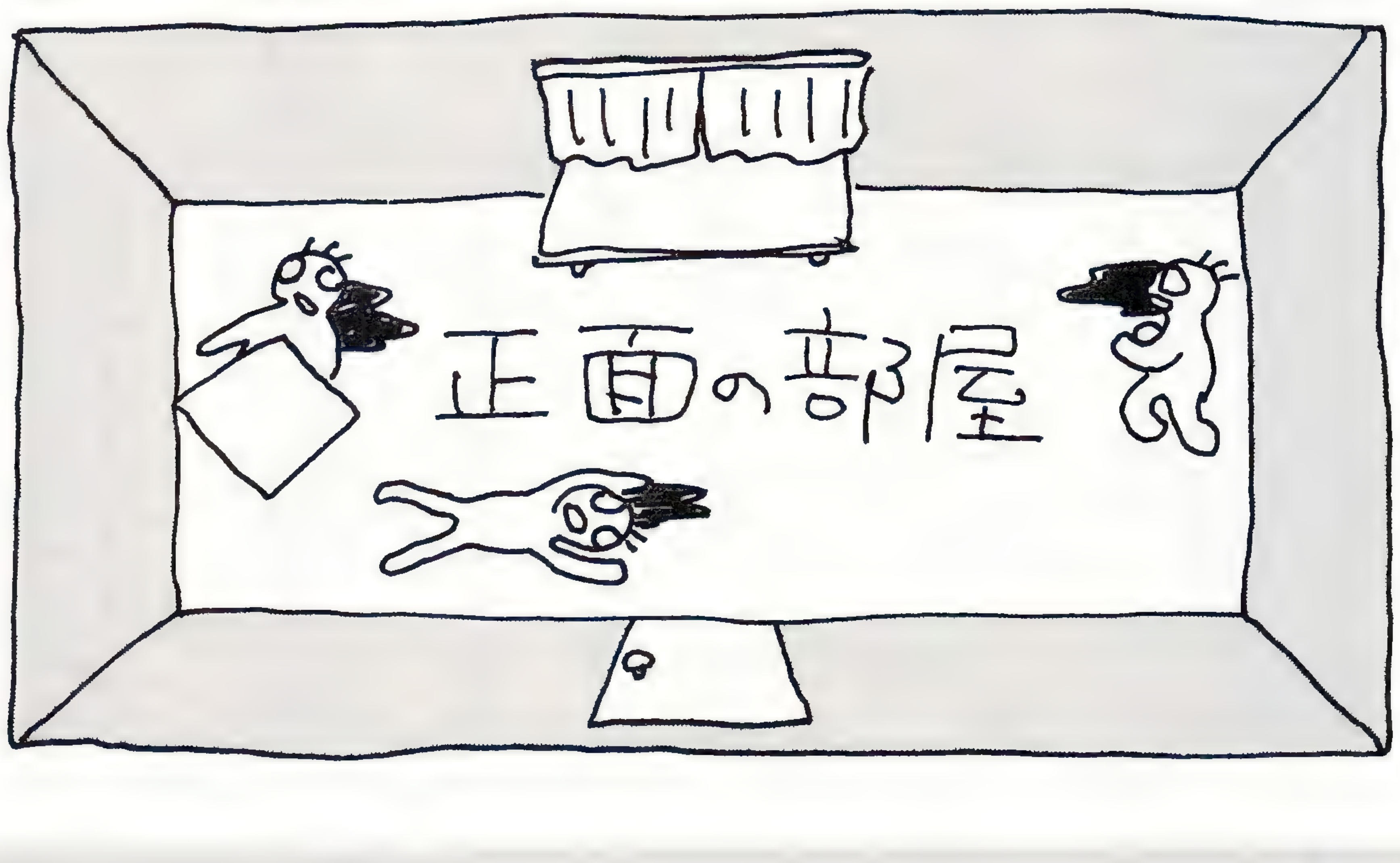
怨霊戦記

怨霊戦記をプレイしているのですが、進まなくなってしまいました。病院で3人の死体を見せられてから、どうやってもそこから出られなくなってしまいました。

東京都　パイナップル

はろーっ！　いつも元気にヘラヘラしてる、お茶つみ由美子だよ。最近、本当に暇な時間が欲しいと心底から思うよぉ……。

では質問の答えといきましょうか。4つのシーンがあるよね。正面、右、左、そして入り口のことね。各シーンで〝見る〟、〝聞く〟、〝考える〟をしてみよう。そのあと入り口（ドアの見える）のシーンで〝見る〟、〝聞く〟、〝考える〟で言葉が変わるよ。何回やっても同じ言葉しか言わなくなったら、正面のシーンで〝見る〟、〝考える〟をやってみよう。テープレコーダーが出てきたら、病院から抜けられるぞ。さあがんばってクリアーしてね！



エグザイルⅡ

以前イースⅡでお世話になった、すまいるです。今回はエグザイルⅡです。アルビの町に地下壕があって、カタリ派の残りが逃げたそうですが、見つかりません。

岐阜県　すまいる

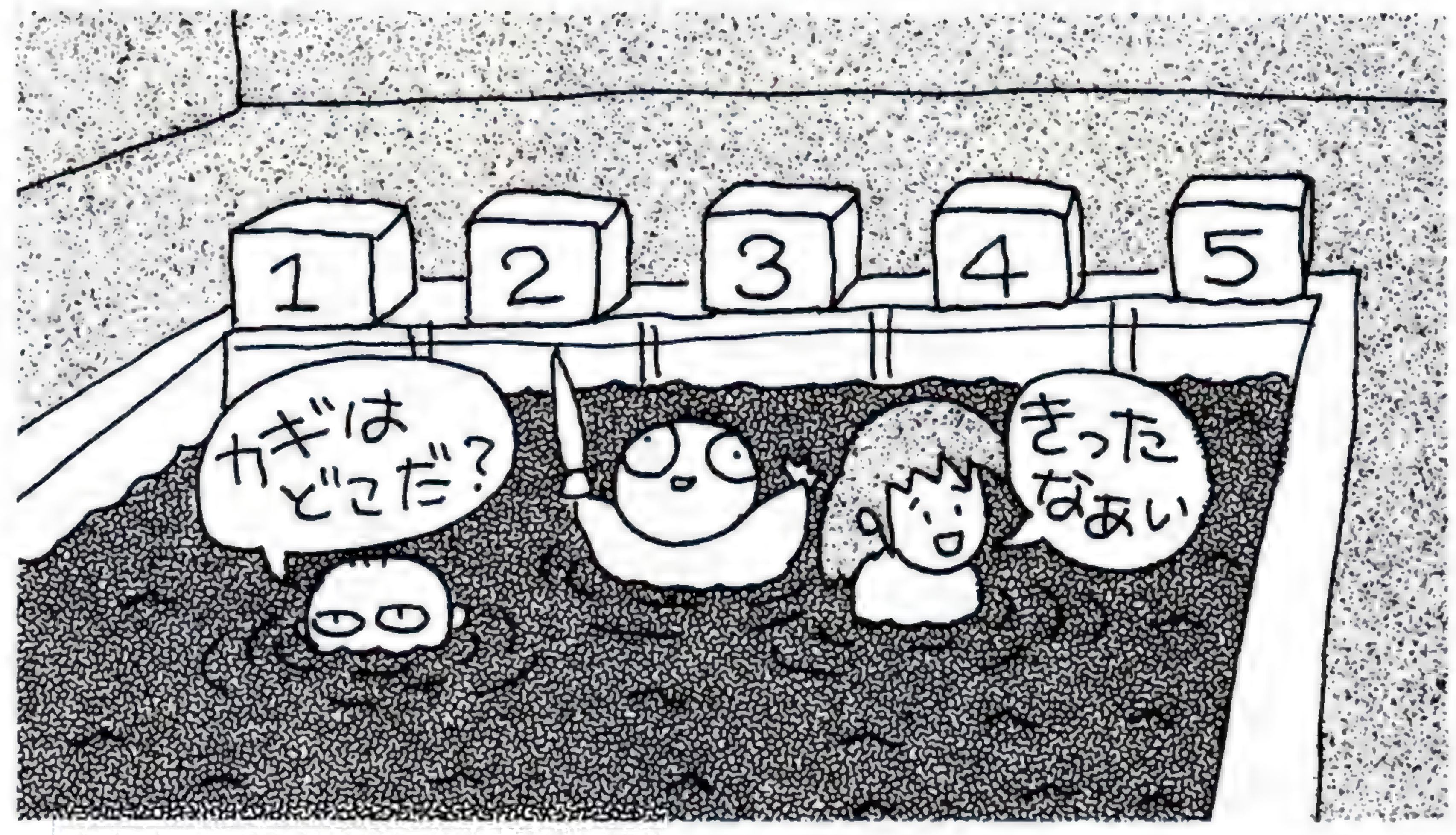
どもども。テスト中でゲッソリしてるバグ前森です。単位落としたらどーしよー！　と、胃を痛めてる割にはゲームをやってます。それでは、お答えしましょう。地下壕はね、燃えてる家の火の中に入り口があるのよん。ボーボー燃えているんで、ひるんじゃうかもしれないけど、ノーダメージよん。でね、カタリ派の残党はこの中にいるの。すまいるくんは、水路のまわりは調べてみた？　水路の水が滝になっている場所にはね、見つけにくいけど、足場があるの。その足場を登れば、滝の裏の入り口が見つかるわよ。あとは自分でがんばって解いてねーん。

サイオブレード

今、サイオブレードをプレイしているんですが、どうしてもジーンに殺されてしまうのです。どうすればいいのでしょうか？教えてください。

埼玉県　やっくん＆すみちゃん

ども、ダービー梅本です。風邪をひいてしまってフラフラだけど、ちゃんと質問には答えるぞ！　うーんと、君の今の持ち物はハンドガンとメロディーモジュールなのか。それと壊れたレーザーライフルも見つけているんだね。ジーンを倒すには、このレーザーライフルが必要なんだ。ここにあるやつは使いものにならないけど、キャサワリーにあるやつはどうだろうなあ？　それと、レーザーライフルにも弾が必要だ。この弾は部屋をいろいろとまわっていれば、どこにあるか知ることができるはずだ。これでジーンを倒すことができるぞ。



ピラミッド ソーサリアン

ピラミッド　ソーサリアンのシナリオ５で詰まっています。妖精に宝箱のカギの場所を聞いたんですが、いくら探しても見つかりません。どうしてでしょう？

埼玉県　ブラックパルキーV3

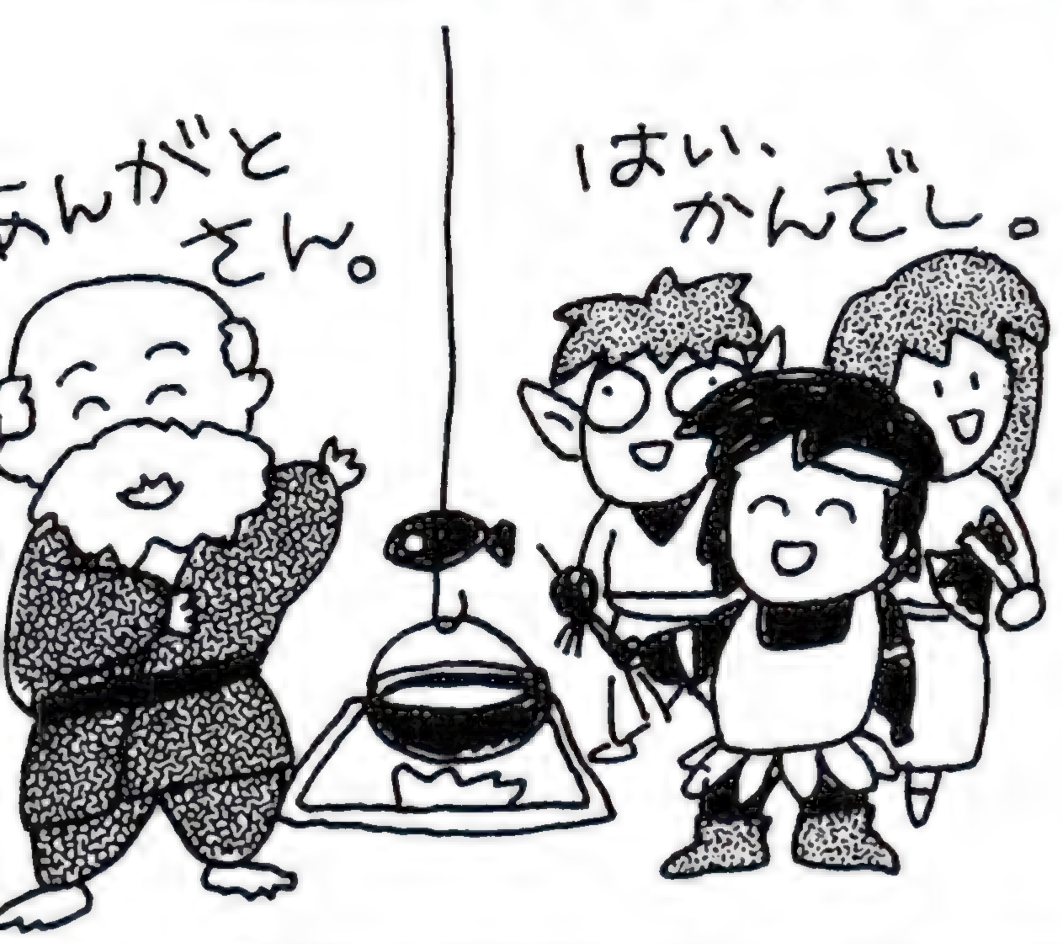
どうやら、ここでひっかかる人って多いようだね。妖精には「黒いプールをよく探せ」と言われたはずだ。ちゃんとその場所には行ったかな？　そこに行ったら、プールの中を１往復したぐらいじゃダメだぞ。「よく探せ」と言われたのを思い出してね。何回も何回も、もう嫌になるぐらいプールの中を往復しないと、カギは出てきてくれないんだ。ここはちょっと意地悪なトラップだよね。でも、このカギじゃ全部の宝箱は開いてくれないぞ。その開かない宝箱に重要なものが隠されているんだけどね。ここは自分の力でやってみてほしいな。

戦国ソーサリアン

戦国ソーサリアンでシナリオ２をやってます。いきなり最初からツマってしまいました。鍛冶屋に特別なノミを作ってもらいたいんですが、相手にしてくれません。

兵庫県　井関佳之

井関クンは機種名を書いてないわね。しょうがないなー。じゃあ、私の愛機Ｘ１ターボⅡと仮定してお答えしちゃおう。鍛冶屋に会ったあとね、漁師のおじいさんと、お話しした？　おじいさんは、大切なものをなくして、困ってるのよね。実は、あのおじいさんと、鍛冶屋のお兄さんは、血がつながってるの。だから、おじいさんの頼みごとを聞いてあげれば、話をつけてくれるのよん。あと、このシナリオでいえることは〝果報は寝て待て〞よ。これで、バッチリOKよん！

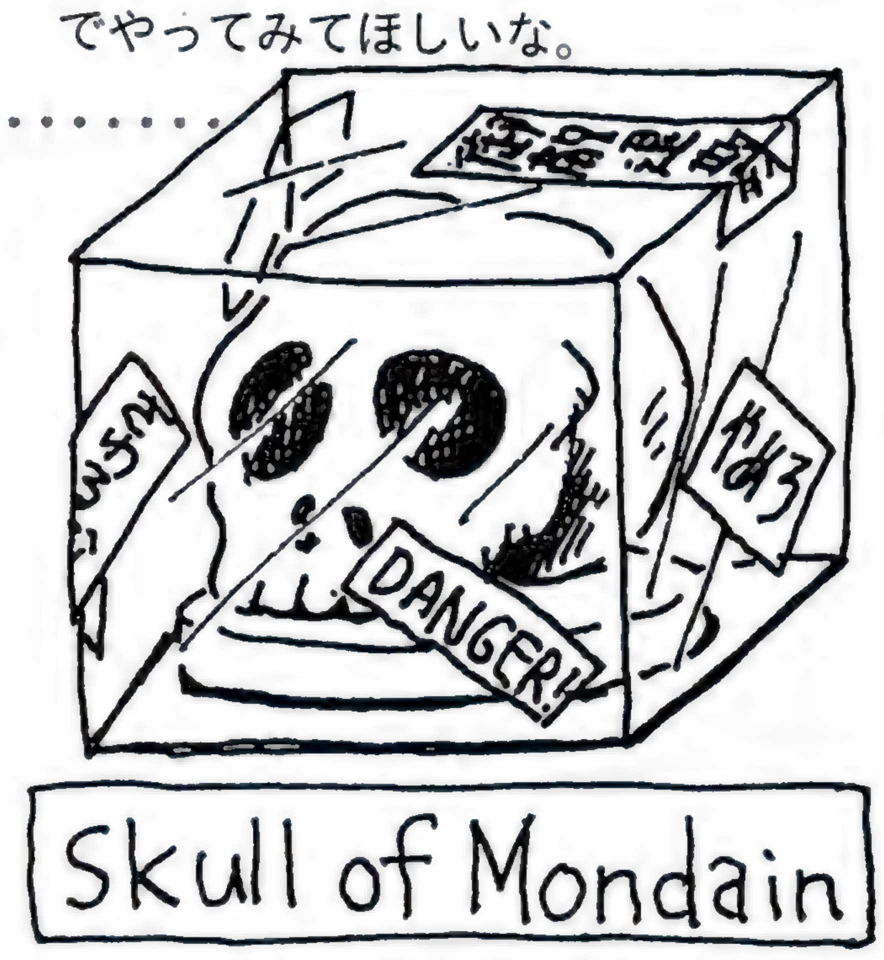


ウルティマⅣ

ウルティマⅣをクリアーしたのですが、いまだにモンデインのガイコツが何に使われるのかわかりません。どうぞお教えください。お願いします。

東京都　ハラショ松浦

ウルティマⅣですか。僕ね、このゲームがやりたくてAppleⅡ買ったんですよ。海外ソフトを始めるきっかけになったという意味で、一番心に残っているゲームがこれなんだ。名作だもんね。ウルティマシリーズある限り、アップルⅡは不滅だ！　多分そうだ。

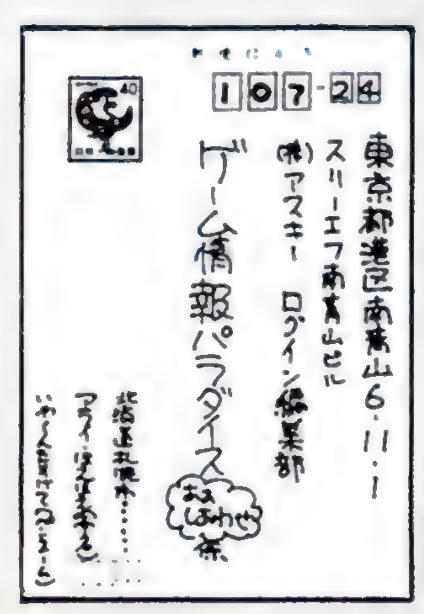


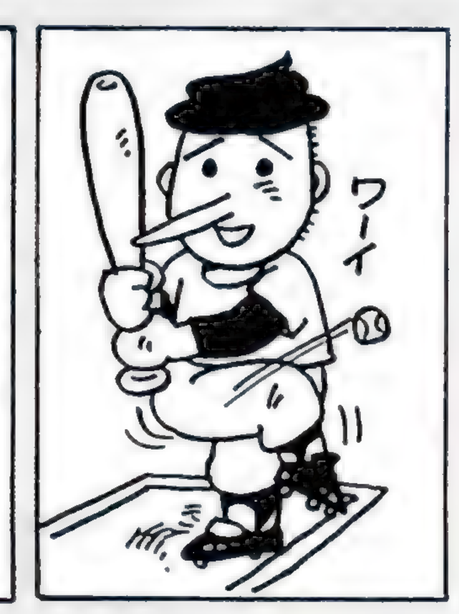
ということで、問題のモンデインのガイコツ。これをアビイスの上で使うと、ほかの各件が揃ってなくても入り口がグワッと開いちゃうのだ。でも、これでアビイスに入ってもゲームは終わらないし、逆になくてもアバターになれる。そういうこと。

パラダイス諸法度

- ●はがきの表側に、ゲーム名と機種名を書くこと！
- ●住所、氏名（ペンネーム使用の場合も、必ず本名を記入）も、表側に書くこと！
- ●イラスト、表組みのアイテム＆モンスターマニュアルなどは黒インク(ボールペン可)で書くこと！
- ●下品なペンネームは使わないこと！

▶うーん、このごろゲームの情報の量がまた減ってきているのだ。情報パラダイスにとってこれほど悲しいことはないよーん。みんなバリバリとゲームをやって、たくさんはがきを送ってちょうだい。▶でもね、マップやイラストは、うれしいぐらいにたくさん来てるんだ。マップもイラストもカラーで掲載できるようになったから、カラフルな作品を期待してるぞ!! ▶アクションのコーナーも、こちらで一方的に攻略法をのせるだけじゃなくて、読者のみんなも参加できるように検討中なのだ。もし、こんな風にしたらいいんじゃないかなって意見のある人は、おはがきくださいね。▶今号ではスタッフの何人かがカゼでダウンしちゃった。誰とはいわないけど、銭湯マシンとダービーなのだ。みんなも健康には注意してゲームをやってくれよ!!





あて先　〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー ログイン編集部
〝ゲーム情報パラダイス、あぁしあわせ〞係

ログイン奥座敷

編集者の心中をかいま見るページ 第九回

ログイン編集部関係者のトーク番組をお届けしまーす!!

奥座敷マニアック茶話

5

おーっと今回は、いきなりログインのデザイナーの登場だ。毎号、〝ゲーム情報パラダイス〟のレイアウトを担当する刑部仁と言えば、編集部内で知らない者はない(当たり前か)。

町田のゼビウス野郎 大出血にも負けず!!

——いや〜、このページにもついにデザイナーが登場だ。これまではハードウエアの話が多かったんだけど、今回はソフトな話になりそうだね。〝刑部サン〟と呼ぶのもナンだから、カベちゃんでいい?

カベ　いいよ。

——カベちゃんは、〝パラダイス〟のほかには何を担当しているんだっけ。

カベ　おもに特集とか徹底解剖、ニューソフトのページのレイアウトなんかだね。

——あと、ログインバンドのドラムでしょ。それに、ゲームも得意だもんね。

カベ　ゲームは、そんなに得意というほどじゃないよ。好きだけどね。でも、ゲーセンの『ゼビウス』だけは燃えた。もうムチャクチャ。

——どのくらい?

カベ　渋谷のゲーセンで、指から血をダラダラ流しながらやってたことあるもん。

——うそ〜っ!

カベ　ホーント。な〜んか手がヌルヌルするな、汗かなあ、と思ってたら、レバー握ってる左手から血が吹き出してるじゃん。ドクドクいってんの。もうあたり一面、血の海……。きょう体から、ポトポト血が落ちてたもんね。あれはすさまじかったわ。

——ひえ〜っ。

カベ　だって、レバーをガシャガシャ動かして、ボタンバシバシ打ってると気持ちイイでしょ。イくない?　レバーを狂ったように動かしてるだけで、ストレスの発散になるって。〝狂ったように〟っていうか、ホントに狂ってるけど。

——自分でいわないでよ!　それで、帰りはどうしたの?

カベ　血流しながら、終電で町田まで帰った。でも、あとでプレイするヤツ、イヤだったろうな〜。

——血だらけのきょう体でゲームするヤツなんて、いないって!

〝狂ったようにヤル〟それが彼の信条だっ

——カベちゃん、音楽のほうの趣味はどんなの?

カベ　ゼビウスやってたころは、パンクとかニューウェーブばっかり。ストラングラーズやパティ・スミスが好きだったんだよ。日本人だったら、Y.M.O.がよかったね。やっぱりY.M.O.が出てきて、コンピュータっていうのを自分で意識し始めたって感じ。

当編集部のスタッフも

この奥座敷一本

大いに遊んでおります

五十嵐久和の巻

アットマークはコンマを目指す2



●今回も、超オタクのイガちゃんが、『ローグ』について語ってくれるぞ。彼も最近は、仕事に疲れて(憑かれて?)おります。

rogueは技と根性のゲームである。というのは前回も書いた。しかしrogueの技とは何か、という問題については何も触れてはいない。rogueの技は探索によって発見し、修練によって身につけるものである。ゲームに登場する26種のモンスターのほとんどについて、特徴と出現し始める階を把握しているなどというのは、技のうちには入らない。そんなものは普通にプレイしていれば、だれでも覚える常識であって、探索すべき技ではないのだ。

技の探索は、rogueの場合、極めて組織的かつ徹底的に行なわれていた。この稀有な現象の背後には、少なくともその初期段階UNIX上でしかプレイできなかった時点において、rogueのプレイヤーのほとんどがrogueのプログラマーに匹敵するレベルのプログラマーであったという事実と、彼らがお互いに密接にコミュニケートしあっていたという事実が隠れている。

プレイヤーたちはプログラマーとしての解析力と、どこに手が抜いてあるかを見抜くプログラムに対するカンによって技を探索していたのだ。プログラマーだけに、初期にはモンスターのダメージの一覧表を、プログラムのコード解析によって手に入れるようなことも行なわれていたが、やはり本流はプレイを通じての探索だった。何をやると何が起こるかを、数多くのトライを通して調査したのだ。

では、技の実例をいくつか挙げてみよう。まず、もっとも初期に一般化した技のひとつ、〝scare monster〟のスクロールを他のスクロールから識別する方法である。この、読んでも何の役にも立たないが、自分の足元に落とせばドラゴンのブレス以外の敵の攻撃を受けなくなるという、天の邪鬼ではあるが強力なスクロールをどうやってうまく見分けるかという問題を解決する技が開発されたのだ。

方法は、簡単にいうとスクロールを拾わないことである。scare



⬆UNIX版のrogueは、こうやって墓が立ったらもう終わり。rogueのsaveファイルはコピープロテクトされているのだ。

――パソコンは持ってるんだっけ。
カベ　持ってないよ。でも弟が98のUV持ってるから、兄の権限で勝手に使ったりしてるけど。あと、ファミコンは持ってる。友だちが、さんざん遊びまくったあとで、売ってくれたヤツ。5000円だよ。それで、ファミコン買ったら買ったで、ソフトもほしくなるじゃん。中古ソフト屋で見てたら、あったんだよ。みんながやり終えたあとの『ドラゴンクエスト』が、1500円で。このゲームは、もう一大ショック。目からウロコが落ちるっていうのかな……。
――どんなふうにショックだったわけ？
カベ　オレって思い込み激しいからさ、本気でゲームの中に入っていっちゃうんだよね。話の盛り上がりにゾクゾク鳥肌立てたり、涙出そうになっちゃったり、すっごい面白かった。これで、いきなりRPGに目覚めちゃったもん。
――『ウルティマIV』も解いちゃったんでしょ。ログインのスタッフでも最後まで行った人は、何人もいないんだよね。
カベ　ウルティマやったよ。『ウィザードリィ』もちゃんとやったしね。ドラクエでRPGに目覚めて、思わずそのルーツを辿ってみたくなったわけ。
――ふ～ん。
カベ　ウルティマやってたときなんかさ、ログイン編集部でそれの『別冊ノートブック』を作ってたときなの。運がいいことに、オレもちょうどその仕事やってたのよ。で、やっぱり早くゲームを終わらせたいじゃん！　ホントに本ができるまで待てなくって、自分で画面写真(マップ)の貼り合わせたヤツをコピーとって、持って帰っちゃったもんね。
――スゲー執念。職権(?)乱用してるよ。
カベ　スゴいでしょ。根性でしょ。
――ほかのゲームはどんな感じ？
カベ　『桃太郎伝説』とか『ねじ式』とか、『マイト&マジック』をやったなあ。それと『ファンタジーIII』なんか、すぐ解けて面白かったし。
――玄人好みな選択じゃない？
カベ　まあ、パソコンゲーム自体がメジャーじゃないから、ある意



味では、玄人好みっていえるかもしれないね。何だか知らないけど、オレって、時代の流れのなかでチラチラと見え隠れするモノが好きなの。知る人ぞ知るっていうか、ごくたまーにチラッと紹介されたりするくらいのモノ。最近は音楽だって、サイケのちわきまゆみや、レゲエをアレンジした感じのミュートビートを聴いてるしね。マイナー指向だわ、やっぱり。
――ふ～ん。
カベ　でもねでもね、アレだけは別。『ファミスタ』ね。アレは結構メジャーだけどいいよ、すっごく。マージャンと同じくらい燃えるって。とくにね、人間相手で狂ったように叫びながらやるとイイの。ストレスの発散になるし、第一、球技は楽しいぜえ。一番だよ。
――そうだね。ファミスタは、スポーツ感覚ばっちりだもんね。
カベ　そう、スポーティさがいい。ドラムもそうでしょ。狂ったようにやる！　でもね、オレ、本当に得意なゲームはモグラタタキだから!!　ホントに狂ってるよね。
――自分で言わないでよ……。

monsterは一度落としたら二度と拾えないので、一見一度しか使えないようであるが、実は2回使えるのだ。このスクロールはプレイヤーが最初に拾う前から効力を発揮しているので、モンスターを誘導してその上を通らせるか、さもなくば上で戦ってみるかすればいいのだ。他のスクロールなら何も変わったことは起きないが、scare monsterは役に立ってくれる。十分に利用した後で拾えばいいのだ。

これを意識せずに自然にできるようになって初めて、身についた技になる。こんな手間ぐらいでくたびれていてはいけない。そんなことではrogueをプレイするプログラム"rogue-o-matic"にも勝てないのだ。

★オタク宮地の★
ダイナマイツ放談

ドーモ。やっとこさ悪性の風邪から脱出できた、宮地です(あ、なんか本名で原稿書くのって、テレるなあ)。このたび、若いエネルギーが爆発していた青柳ういろうの後を継ぎ、このコラムを担当することになりました。まあ、オタクっぽいことしか書くことができませんが、これからしばらくの間、おつきあいくださいな。

で、突然だけど、私は自他ともに認めるモンスター大好き人間なのだ。と言っても、別に本物の化け物に会いたいってわけじゃなく、映画やゲームに出てくるモンスターに、深い愛着を持ってるという意味。ゲームだと、『プロデュース』に『クリムゾン』、そして『ラスト・ハルマゲドン』なんかに出てきたモンスターが好み。

特に『プロデュース』は、いいなあ。普段は戦う相手のモンスターを操って、人間を驚かせるという設定がおもしろかった。それに、モンスターたちもなかなか凝っていたしね。どう凝っていたのかというと、ゲームと直接関係ないのにモンスターたちの細かい背景、たとえば、こいつは火あぶりになった魔女の怨念がモンスターになった、なんてことをマニュアルに載せたり、出現パターンをいくつも用意したりといった具合だ。グラフィックもドロドログチャグチャで、きっとスプラッター好きの人がニコニコしながらデザインしたんだろう。どのモンスターを見ても、ホントうれしそうに作っている様子が想像できるんだよね。

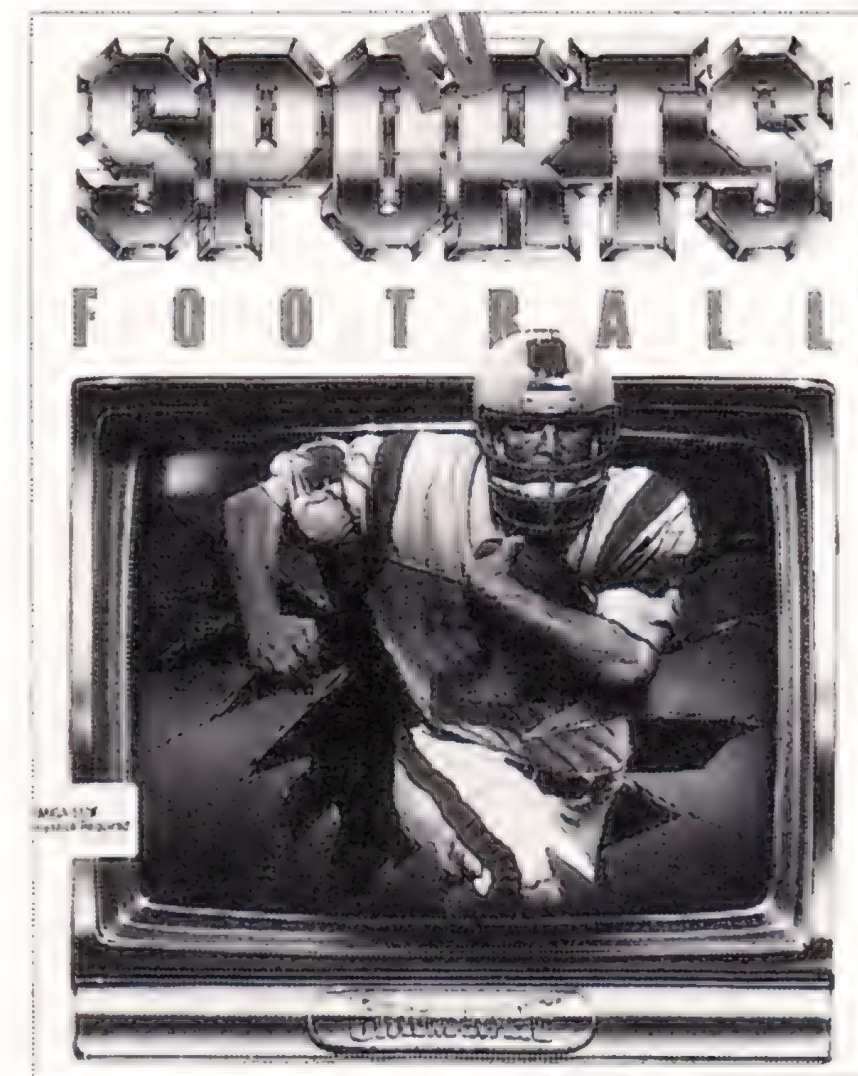
ちょっと前に、『遊星からの物体X』というSFホラー映画があったんだけど、この中に出てくるモンスターが、やっぱり製作者が楽しみながら作ったという感じだった。物語は、南極の観測基地という隔離された環境で、何にでも化けられるエイリアンと人間が戦うというもの。このエイリアンが、人間とそっくりなくせに首が真後ろに曲がるなど、人間の骨格をまるで無視した動きをするので非常に不気味だった。おまけにSFXマンが、自分の持っている技術をありったけ見せようとしたらしく、これでもかこれでもかとグロテスクなSFXシーンが延々と続いたから、一部ではやりすぎだ、という声もあった。でも私は、ほ～ら見てスゴイでしょ、という製作者の声が聞こえてきそうで、微笑ましく感じたんだよね。もちろん、私がモンスター好きだからそう感じたんだろうけど、楽しんで作っているのってとっても好感が持てる。

でも、たんなる自己満足は困ります。『プロデュース』も『遊星から～』も、技術に誇りを持ったプロが楽しんでいるから、こちらも楽しめるわけで、お金を取る以上それなりのものは見せてもらわないとね。やっぱり、楽しんで作れるようになるには、時間がかかるんだろうなあ。

安田均の新アメリカ・ゲーム事情

コンピュータ画面をテレビにしよう

アメリカンフットボールはその名のとおり、アメリカで人気のスポーツ。ゆえに、ゲームにも多くなっている。今回は、そんな中の1本を紹介しよう。自分でプレイするのはもちろん、テレビ中継気分も味わえるというユニークなゲームなのだ。



いやあ、今年のスーパーボウルは、なかなかの試合でしたねぇ。'49ERS(サンフランシスコのチーム)とBEARS(同じくシカゴ)の好きなぼくにとっては、1月22日に'49ERSの見せた逆転劇は胸のすくものだった。

しかし、アメリカンフットボールも近頃は盛んになってきたようで、早朝から衛星テレビ中継しているのには驚く。なかには、熱心さのあまり、わざわざフロリダにまで見に行く人もいるくらいだ。なにを隠そう、『ウォーロック』誌の編集長をしている多摩豊というのがその当人で、同じ時期にMac-world ExpositionやCES(コンシューマー・エレクトロニクス・ショー)があるというのに、スーパーボウルだけを見に行ったというのだから恐れ入る。おかげで『ウォーロック』の発売が、今月もまた遅れて……、まあ、いいか。

それはともかく、アメリカンフットボールというのはかくも人を熱狂させるもので、当然いろんなコンピュータゲームになっている。このところ、この欄ではRPGやシミュレーションを続けて取り上げてきたけれども、あと向こうで根強い人気のあるものに、フライトものとスポーツものがあって、アメリカンフットボールはもちろん後者の大事なひとつだ。

だから今回は、アメリカンフットボールでいってみよう！

だいたいスポーツというのはゲームでもあるから当然なんだけど、統計や数値面が大きく関わっている。コンピュータ化するにはいい素材で、特にアメリカンフットボールというのは野球と並んで、昔からデータが重視されてきた。見たところ肉体と肉体がぶつかり合う競技のようなもので、ブレーン(頭脳)よりもブローン(体)という感じだが、なかなかどうしてこのスポーツ、ブローンだけでは勝てない。フォーメーションに戦法というものがいろいろあって、それをはずしたら、いくら体力があっても目のあてられない結果になる(もちろん体力は必要だけどね)。そのため、アメリカンフットボールでは、選手と同じくらい(あるいはそれ以上に)、作戦を指示するコーチの存在が重要だ。

だから、コンピュータゲームでも、初期にはアメリカンフットボールの個々の動きだけを追っかけるアクションゲーム風のものが多かったけれど、そのうち飽き足らなくなって、だんだん作戦面を考えるソフトが現われた。

この方向のひとつの頂点を極めたのが、1986年にアバロンヒルの出した、『マック・プロフットボール』。ここでは、実際の選手の動きを操作することはできなくて、前もってコーチとなるプレイヤーがことこまかな作戦だけを決め、あとはデータに従って各選手が動くというスタイルを取っている。データとして入っているのは、過去20年間のスーパーボウルに登場した40チーム。いかにもシミュレーションのアバロンヒルらしいソフトで、ぼくもかなり楽しませてもらった。

これはこれでよくできているけれど、やっぱりコンピュータゲームでは、自分が選手になったときの動きを再現してもらえたらもっと楽しい。というわけで、以後もアメリカンフットボールのソフトはいくつか出たが、ここで取り上げるのは、なんとシネマウエアの新作で、『TVスポーツ・フットボール』。これが、意外(?)にもスグレものなのだ。

シネマウエアというのは不思議なソフトで、もう今だから何でも言えるが、つまらないものもあるのについつい買ってしまう。これまでで、一番ショックだったのは"SDI"という作品で、最初にリリースされた3作品のひとつだから買ってみたけれど、あまりの質の低さにぶん投げてしまった覚えがある。

原因は簡単だ。グラフィックにこだわりすぎて、ゲームとしてどうしようもないものになる場合があるからだ。"コンピュータのグラフィック技術の進歩に合わせて映画的な、見るソフトを作る"という考え方はとても好きなんだけれど、グラフィックは今のところ部分的にはすぐれていても、まだまだ容量的に全体をすごいものにはでき

⬇手前が攻撃側のチーム。これは俗に"Tフォーメーション"と呼ばれている攻撃隊形だ。



ない。しかしその一方で、コンピュータソフトだから双方的な部分(つまりゲーム的な部分)を切り捨てるわけにはいかないということから、どちらの部分でも中途半端な作品ができかねないのだ。『ディフェンダー・オブ・クラウン』なんかは、第1作ということもあり、現にグラフィックはそれまでにない見事なものだったから、ゲームの部分がどうしようもなくても、まあ仕方がなかった。

『キング・オブ・シカゴ』は、Macintosh向きということも考えてモノクロにしたことから、絵柄との取り合わせが良くできていた。これはコンセプトの勝利だろう。だけど、『シンバッド』はゲームがちょっとおもしろいのに、グラフィックがもうひとつ、『ロケット・レンジャー』はグラフィックがいいのに、ゲームがなにか子供だましと、どうももうひとつパッとしない。もっとも、『3ばか大将』はおもしろいし、この『TVスポーツ・フットボール』もいいわけだから、〝当たり〟の率は高いほうではないかと、思えてきた。要は、こちらが期待しすぎているのかもしれない。

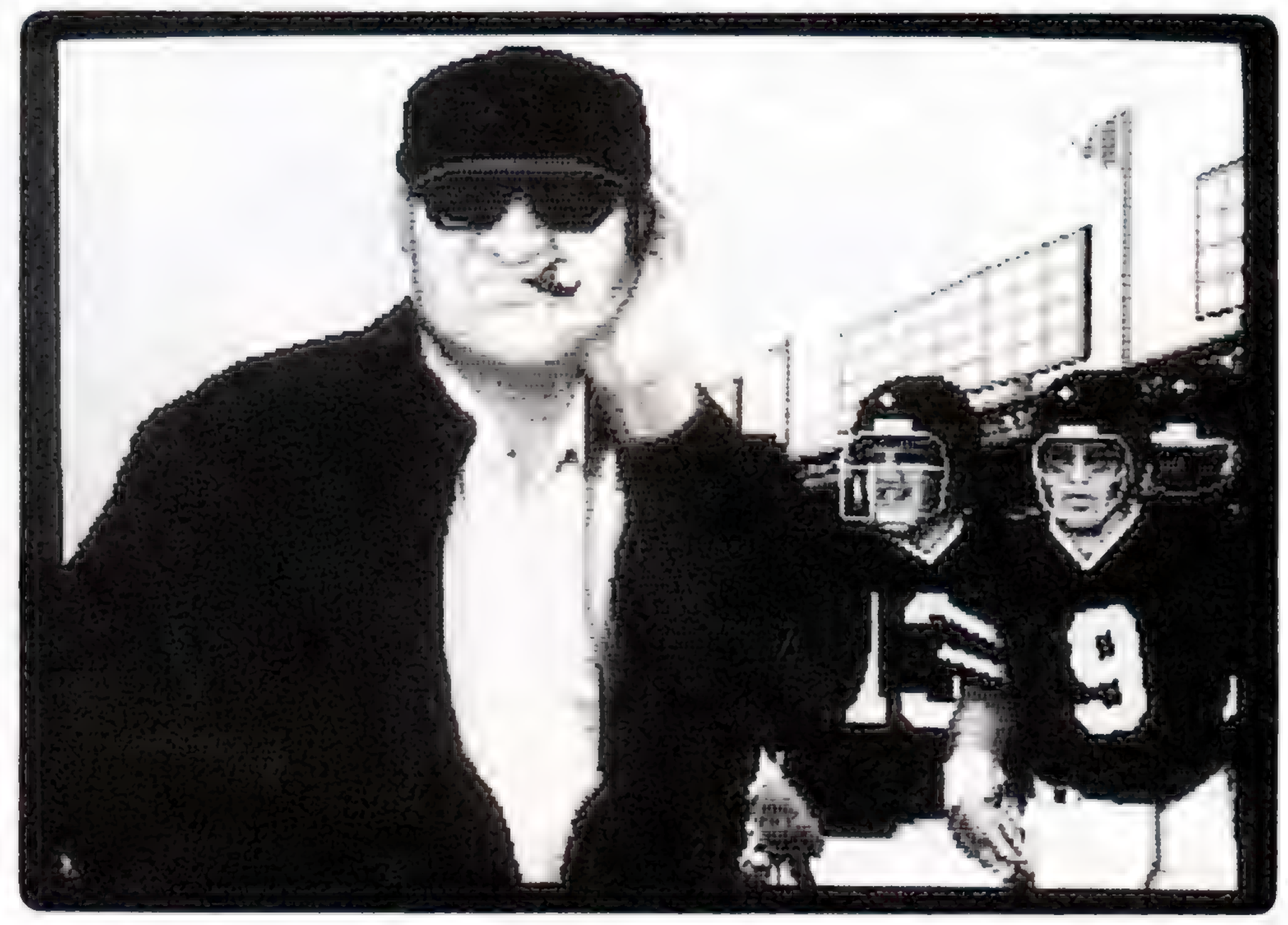
ということで、実はこの『TVスポーツ〜』にも、ゲーム面では期待を抱いていなかったのだが、いやあ、熱くなりましたよ。

まず、なんといっても、美しい画面上で、作戦コーチ的なことと、選手の動きを操作することの両方できるのがいい（それがいやなら作戦のほうだけでも可)。

作戦は比較的簡単で、攻撃フォーメーションが、ショットガン、プロセット、Iフォーメーションの代表3種で、それぞれに4種類の図示されたバックスの動きかた(クロッシングやスイープなど)があり、そのひとつを選ぶことになる。この選んだ作戦は放っておいても、コンピュータが選手の能力にあわせて実行してくれる。しかし、クォーターバック(QB)はいざ敵の布陣を見て、まずいと思えば、自分勝手に動くように切り替えられるのだ。ショットガンでミドルパスを予定していたところ、敵が3-4(ライン3人、ラインバッカー4人という隊形で守るフォーメーションのこと)の布陣をしいてきて、こいつはパス・ディフェンス狙いだと思ったら、すかさずコンピュータから手動に切り替えて、QBがそのまま持って走ることができる。



⬆〝ポイント・アフター・タッチダウン〟を成功させたシーン。



⬆負けているチームのコーチが、ハーフタイムでメンバーを激怒。

もちろん、防御の実際はどうなのかわからない。防御フォーメーションには、代表的なものが3種類あり、それぞれでパス・ディフェンス、ラン・インサイド・ディフェンス、ラン・アウトサイド・ディフェンス、ブリッツの4種類を選べるようになっている(用語のわからない人はルールブックを読んでみてください)。だから、たとえば、3-4で対パスのゾーン・ディフェンスをしいてきたと思ったのに、相手はラン・アウトサイド・ディフェンスを選んできて、ラッシュしたQBが捕まるということもある。

このほか防御の手動では、ラインバッカーやコーナーバックを誰かが選んでマン・ツー・マン配置を取れるが、これも逆にオトリに引っ掛かることがあるので、油断できない。

いずれにしても、作戦がぴったり当たったときはたまらなく嬉しいし、手先が少々不器用でも、大半の動きはコンピュータが代行してくれるのがありがたい。

もうひとつよくできているのは、このソフト、いまのNFL(プロ・フットボール・リーグ)を模して、28チームがあり、リーグ戦を組めるようにしてあるのだ。各チームのデータは、一応それらしいものが入れてある。サンフランシスコ('49ERSとは書いてないが)には、QBとバックスにひとり能力の高いヤツがいて、はあ、これはモンタナとライスだなとわかるし、シカゴのラインは(こちらもBEARSとは書いていないが)、やっぱり強力だ。

これらのチームで各地区16試合を組み、結果を次々と出していって、地区優勝の6チーム、および勝率の高い4チームでトーナメント戦を行ない、最後にふたつのリーグのチャンピオンどうしでスーパーボウル(?)を争うという形になる。試合は、したければ実際にすればよいし、見るだけならそうしてもいい。さらに時間がかかるので、結果だけを知りたいならボタンひとつですぐに出せる。

こうしたリーグ戦はNFLとそっくりだが、データも個人やチームのラッシュ・ヤード、パス・ヤードなどがすべて細かく出せるようにしてある。おもしろいのはNFLの名称などが使えないために、最初は過去のデータがいっさいないことだ。代りに何があるかというと、個々の選手の能力値、ストレングス(力)、スピード(速さ)、ハンド(器用さ)、アビリティ(さまざまな能力)がそれらしく入れてあって、これによってゲームでの行為の成功と失敗が、作戦とからめて出されていくのだ。だから、データを集積していくゲームだともいえる。もちろんこの能力値は変えることができるので、なんなら自分好みのチームを作ることもできる。このあたりは、RPGみたいな感じだ。

もっとも、これくらいのことなら、たとえば『Mr.プロ野球』(クリスタルソフト)でもやっている。実は、この『TVスポーツ・フットボール』を見て、〝うまい!〟と思ったのはもうひとつ、これが大事なのだが、コンセプトの部分だ。

タイトルにテレビとついているのを見てもわかるように、このゲーム、全体がテレビのアメリカンフットボール中継を模してあるのだ。最初にアナウンサーが登場して、ひとしきりしゃべった後、コマーシャルが入ってゲームが始まる。ハーフタイムには、データの紹介や、インタビュアーの取材、得点が入るとスタンドの風景も(もち、チアガールも登場)が入ったりする。シネマウエアというからには、〝見せる〟部分も当然必要で、それをテレビという形にしたのは見事なやり方だと思う。

ゲームとしても良くできていて、ひとりでもふたりでも、なんなら28人でも遊べるうえ、疲れたら見ているだけでも楽しめるというのはスゴイ。これまでのシネマウエアの中でも、一番よくできた作品ではないだろうか。

"TV Sports：Football"

Cinemaware社

鹿野司の オールザット ウルトラ科学



第54回　人間は本能の壊れた動物だ(前編)

本能というとついつい、〝食べて寝てエッチして〟なーんて考えがちですけど、実はなかなか奥の深いモノなんですね。もっとも、編集部にはそんな感じの人も、チラホラいたりして。怖い顔で見ないでよ、カワムラさん。

もう12年も前のことになるけど、岸田秀という人の『ものぐさ精神分析』(青土社・刊)という本を読んだことがあるんだよね。これはものすごく面白い本で、これさえ読めば世の中のすべてのことがいっぺんに分かるような気がしちゃったものだった。

つまりこれは、現代思想モノの本のなかでは飛び抜けて優秀なもののひとつだったというわけ。

ここでぼくがいっている現代思想モノってのは、しばらく前にちょっとはやったニュー・アカデミズムの人たちがやっているようなもので、まあほとんどはくだらないんだけど、たまにちょっとだけ面白いものがあるってやつだ。

そういう面白いものってのはどんなのかというと、ものすごくカッコよくて、すっきりしていて、それでいていろいろ使えるキーワードをどかんと出してくれるようなものなんだよね。この〝使える〟ってことが肝心で、このコトバを使えば、今までモヤモヤしていた世の中のあれこれを、自分でズバッと読みとることができるところがいいわけ。

これって単純な原理から自然を記述する科学と少し似たところがあるけど、遙かにいい加減でいいし、自然科学の適用できないような問題までいろいろ考えたりできるってところが、科学とはまた違った楽しみを与えてくれるわけね。

さて、ものぐさ精神分析だけど、このなかで使われたキーワードってのは、「人間は本能が壊れた動物である」というものだった。このコトバを使いさえすれば、歴史とか、文化とか、人間の内面、その他もろもろのものが、ものすごく明快に分かってしまえたのだ。そういう意味では、この本は今でもかなり面白いんじゃないかと思う。

ただ、現代思想レベルのいい加減なものの見方でなくて、きちんと自然科学的に世界を見てみると、どうも「人間は本能が壊れた動物だ」というのは無理があるんだよね。

たとえば、生まれたばかりの赤ちゃんは、ちゃんとおっぱいを飲むことができるし、不満があれば泣き叫んでお母さんを呼ぶことができる。これは、誰かに教えられたわけじゃないから、明らかに本能の部分なんだよね。もちろん、これだけなら赤ん坊のときは脳もまだ原始的なんだから、本能の支配する部分がある程度残っているんだ、なんて反論もできるだろう。

ところが、もっと面白いのは、赤ちゃんとお母さんの関係なんだよね。この関係に注目していると、実はお母さんのほうも、本能に支配されているとしか思えない部分がたくさんある。たとえば、赤ちゃんが手を振ったり、首を動かす動作と、お母さんが赤ちゃんにささやきかける行動っていうのは、自分では気がつかないけど、あるリズムになっているんだよね。

それに、もっと分かりやすい例では、赤ちゃんを見ると「あばばば」とか「だだだぁ」とかわけの分からないことをいってあやしたりするってことがある。これは世界中どこでもそうやっているわけで、何か文化とか文明を超えた部分があるような気がするんだよね。

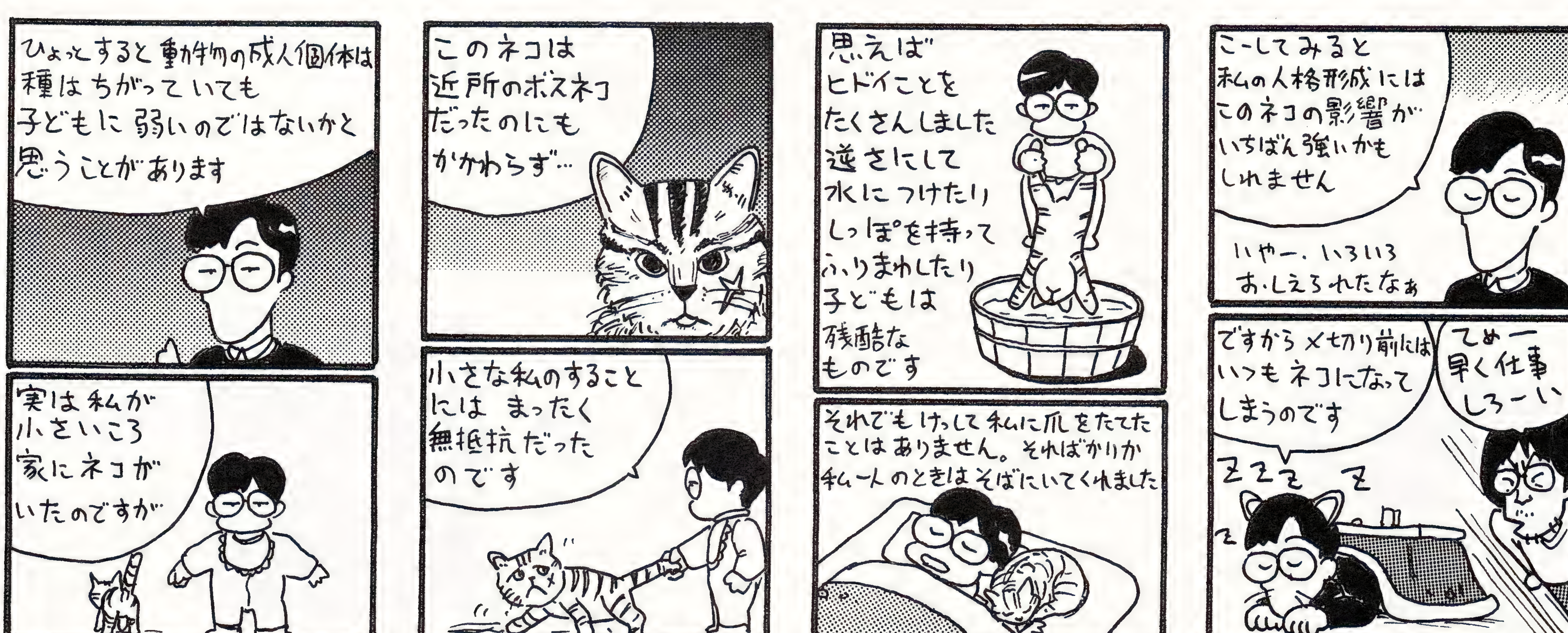
また、人間が本能を持っているという事実とは逆に、最近では本能という言葉の意味も、昔のような硬直的なイメージからは離れてきているんだよね。

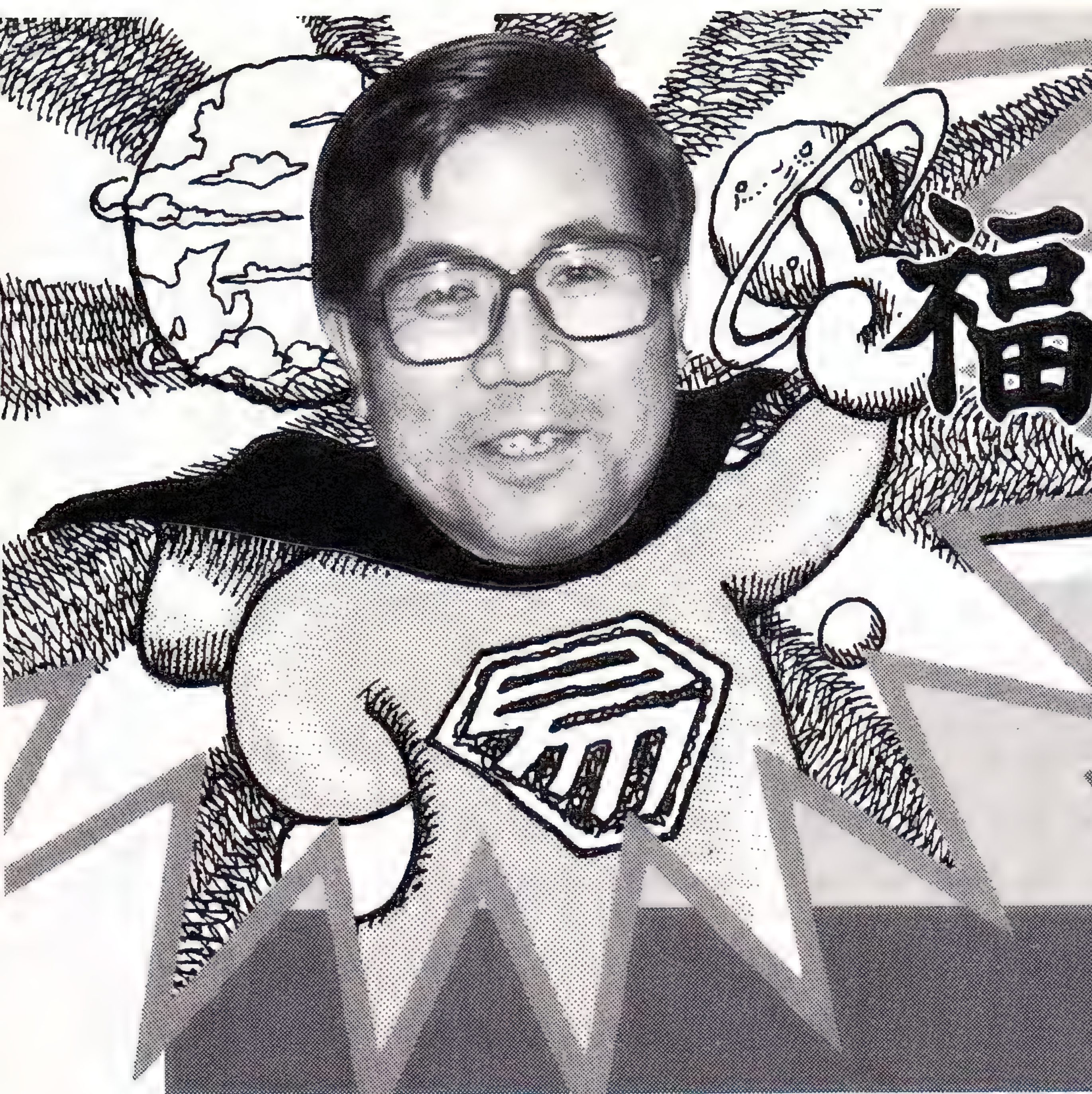
昔の〝本能〟という言葉のイメージは、生物の脳に刻まれた、非常に固定化したプログラムって感じだった。つまり、ある状況下で、ある刺激を与えれば、それに対応する決まった反応が起きるってもので、動物を一種の機械のように考えていたんだよね。

だけど、実際の動物の行動っていうのは、そんなに固定化したも



のじゃない。これは、エソロジー（比較行動学）の研究が進めば進むほどそういうことが分かってきたんだけど、動物は同じような状況でも個体によって、結構違うことできるんだよね。
　また、本能なら先天的にすべてプログラミング済みってイメージがあるけど、実はそうじゃないってことも分かっている。
　たとえば、動物も子供のうちはずいぶん好奇心が旺盛で、いろんなことをして遊んだりしている。そして、兄弟と喧嘩したり冒険したりするうちに、仲間たちとのつきあい方とか、危険なものの認識とかいった、生きていくのに必要な知恵を学びとっていくという部分がすごくたくさんあるんだよね。
　こうしてみると、結局は昔風の硬いイメージの本能なんて、どこにもなかったように思えてくる。
　せいぜい、昆虫とか、もっと原始的な生き物ならば、ある程度機械論的な本能というのも成り立つんだろうけど、鳥とか動物とかそういうレベルになると、完全に学習の伴なう知的作用というか、文化のようなものがあるんだよね。
　でも、それでは本能というものは存在しないのかというと、もちろんそんなことはない。ただ、その意味は、古典的な機械的なものとはちょっと違ってくる。
　たとえば動物の学習のなかには、ものすごく感受性の高い時期のあるものがあるんだよね。そして、この期間に、適当な学習が行なわれないと、その動物は一生それを覚えられないってことがある。実際、ある種の鳥は、生まれてから一定期間のうちに仲間のさえずりを聞かないと、そのさえずりかたを覚えられないなんてことがある。
　それから、鳥なんかだと、生まれてから一定期間のうちに目にした物を、親とか仲間だとか認識して、その後をついて歩く〝インプリンティング〟なんてものもある。
　これらの例からすると、ようするに本能とは、何を学ぶべきかということがインプットされているもの、といえそうだ。
　たとえばインプンリティングは、自然環境なら生まれてすぐに回りに見えるのは親に決まっているから、この仕組みはうまく働くわけね。だけど、たまたまコンラート・ローレンツみたいなおっさんが、生まれたばかりの雛の前でふしぎな踊りを踊ったりすると、その後この鳥はローレンツを仲間だと思って後ろをついて回ったり、求愛したりするようになっちゃうわけだ。鳥にとっては、まあ異常な物に愛情を抱く変質者になっちゃったわけで、いい迷惑ではあるわな。
　ただ、本能にこういう仕組みをしまっておくというのは、たぶん情報を非常にコンパクトにできるという点で都合がいいに違いない。
　たとえば、自分の親とか仲間の形態とはこういうものだなんていう情報を、画像パターンとかにしてしまっておくとすると、その情報量はとてつもなく多くなる。こんなやり方では、とうてい遺伝子のなかに、生存に必要な情報をすべて詰め込みきれないに違いない。
　だから、遺伝子レベルでは、あるときにある刺激がきたら、それを脳の神経回路に記録して、それを基にいろいろな行動を起こしなさい、というプログラムが作られているわけだ。
　これと同じような例は、人間にもちゃんとある。たとえば、人間の言語学習というのは、まさにそういったものなんだよね。
　人間は言葉を覚えていくうちに、まったく同じような間違いをすることがある。だれでもたぶん経験があると思うけど、文字を覚えはじめのときは、よく鏡文字を書いてしまうことがあるんだよね。これは、日本語に限ったことじゃなくて、英語でも、どこの国の文字でも、同じ時期に、同じような間違いが起きてくる。
　ようするに、同じ間違いをするということは、その後ろに何か学習のためのアルゴリズムがあって、そのために鏡文字と正しい文字を見分けにくいという性質があると考えられるわけだ。
　それから、言葉の学習には教えられていないことまで覚えてしまうという部分が結構あるんだよね。
　たとえば、ぼくたちは犬や猫を動物だと知っているわけだけど、これはすべての動物について教えられているわけはない。ところが、なぜか僕らは初めてみたセンザンコウだとかワラビーとかは動物だとわかるのに、炭坑とか蕨は見れば動物じゃないってわかる。こういうことは随所にあって、これがコンピュータに言語理解とか、翻訳をやらせようとするときにものすごく難しい問題になるんだよね。つまり、人間ならお互いに文化や言語を超えて、簡単に分かっちゃえるものがあるのに、機械にはそれがないから難しいわけね。
　それに、こういう部分があるから、言葉のように複雑なものを、わずか数年で覚えられるんだろう。
　さて、じゃあ人間の本能が壊れていないんだとすると、いったい人間にとって本能とはどんな意味があるんだろうか。それについては次号でお話ししたい。

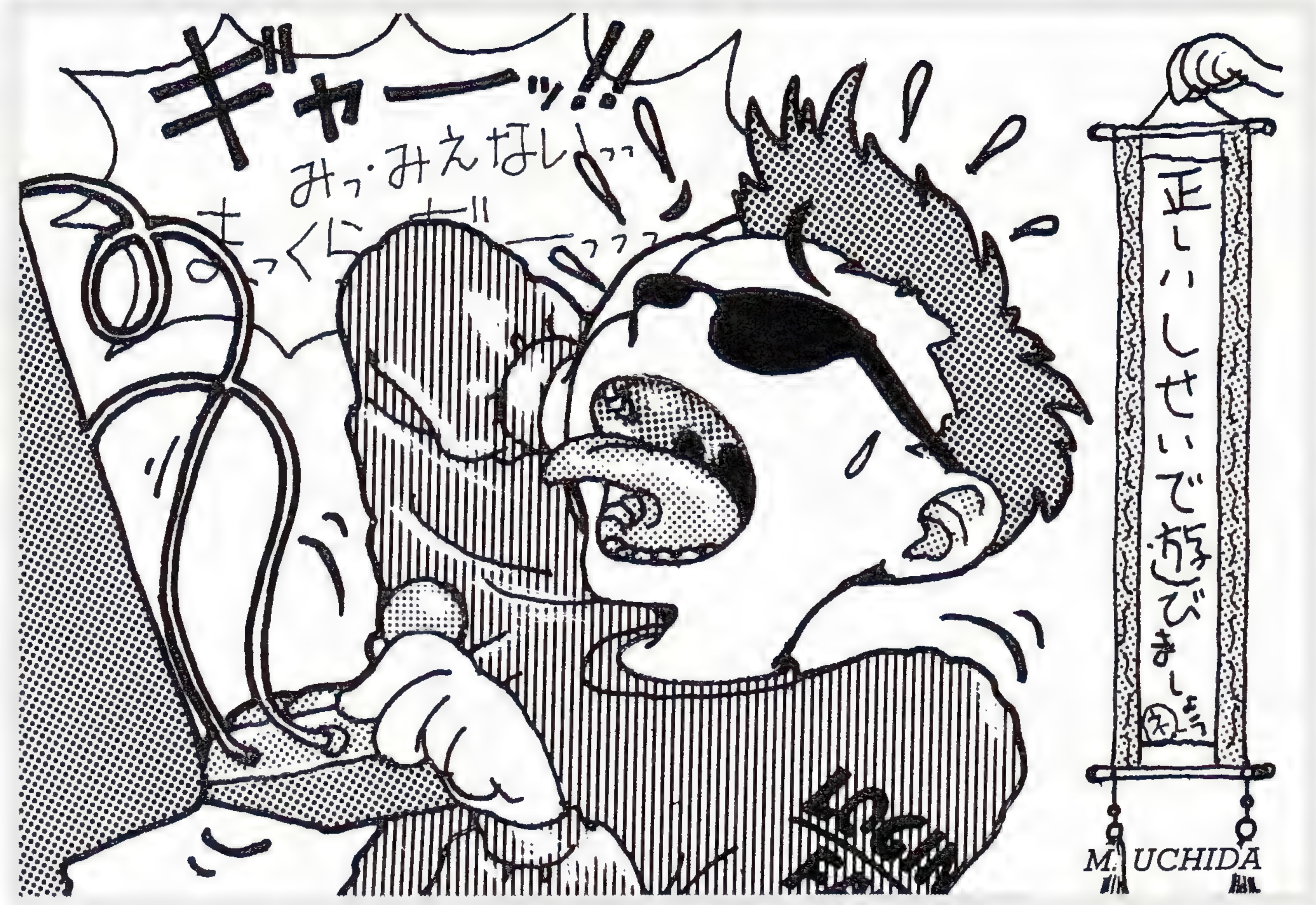




福田有宵先生のスーパー占い

とにかく、どんなことでも占えてしまう易。ほんとに、どんなことでも占える。いやになるぐらい、占える。

幸運のペンダントはお清めが必要



さあ、今回も、何でもかんでも、無節操にあなたの悩みや疑問に易でお答えしましょう。最初のかた、どーぞ。

僕は目が悪いんです。特に右目がすごく悪いのです。で、最近また、さらに悪くなってきてしまいました。いったいどうしたら僕の目は治るのでしょうか。先生だけが頼りです。ついでに、僕ははっきり言って、ヤル気というものがありません。勉強もぜんぜんしないのです。僕はいい高校に入れるか心配です。なんとかならないでしょうか。　（栃木県　清水隆安）

お医者さんへは、行ったのか？目は大事にしなきゃ。先生、なんとかなりますか。

「星の配置によって、隆安くんは目が疲れやすく、ときどき胃腸を傷めるという体質であることがわかります。もっとも、中学生ぐらいが、近視がもっとも進行しやすい時期だと言われています。隆安くんは近視ですね。原因は、漫画の読みすぎです。また、机の照明もよくありません。漫画やテレビを見るときの姿勢にも問題がありますね。目、特に右目の疲れをとることが大切です。そのためには、まず眼科にかかってください。２月でしたら、家から南か北の方位の病院がいいでしょう。眼鏡が必要になるでしょうね。ヤル気がないのは、目標がないからです。はっきりとした志があれば、それに向かって努力できるはずです。また、日常生活も改善しなければいけませんね。テレビやパソコンに、つい流されてしまっていましたが、その習慣をやめることです。２月28日に、南の方位にある神社にお参りして、これから少しずつ努力します、と神様に約束してください。そうすれば、県立高校は大丈夫ですよ」

中学生で、ヤル気があって勉強してるヤツなんて、気持ち悪いぜ。そう考えると、隆安くんはノーマルだよ。でも、ヤルときはヤラなきゃな。受験生は辛い。頑張ってね。んじゃ、つぎのかた。

先日（えーと、去年の10月20日ごろ）に、僕の大切なラピスペンダントをなくしてしまいました。『ムー』の広告に出ていた、身につけていると幸せになれるというものです。

そのころ、効果を疑っていたので、スネていなくなってしまったのかもしれません。でも今は反省しています。

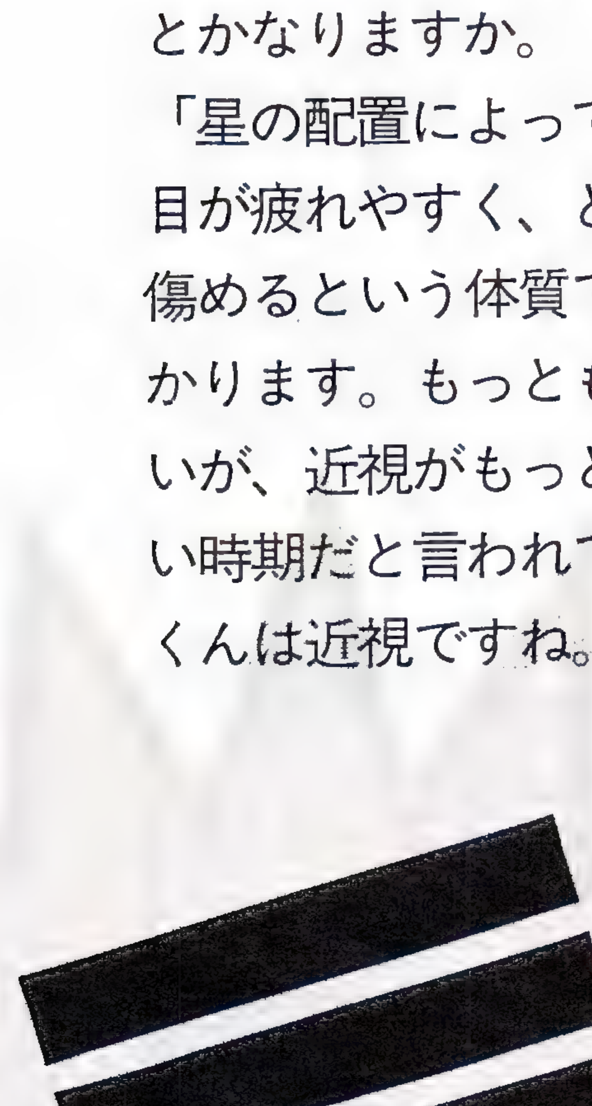
どーか、その居場所を教えてください。それと、おまけに指輪も付いてくるはずなのに、１ヵ月たっても来ません。ついでに占ってください。

（福井県　おっちゃん）

んー、なんだか怪しいグッズであるね。先生、失せ物は出ますでしょうか。

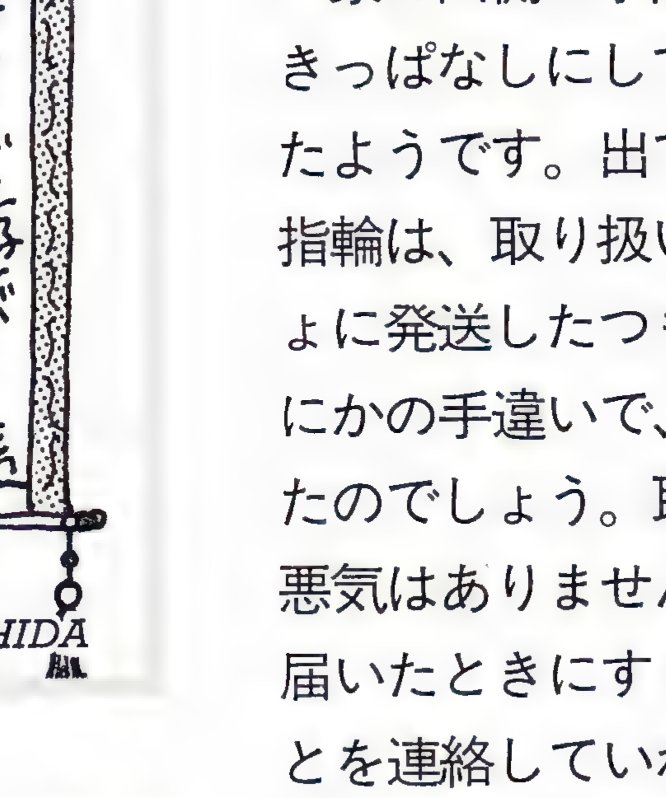
「家の西側の水回りのところに置きっぱなしにして、流れてしまったようです。出てこないでしょう。指輪は、取り扱い会社ではいっしょに発送したつもりでいます。なにかの手違いで、入っていなかったのでしょう。取り扱い会社には、悪気はありません。ペンダントが届いたときにすぐに指輪がないことを連絡していれば、向こうで善処してくれたはずですが、今では時間がたちすぎているので、もう手おくれでしょう。この次に通信販売を利用するときは、商品の確認をすること。なにか不備があれば、その場で苦情を言うことを心得てください。ペンダントには、縁がなかったとあきらめてください」

風雷益



ほめられる、得をするという意味の卦。だから、高校入試は心配なしってわけだ。

PROFILE



福田有宵（ふくだゆうしょう）、日本占術協会常任理事兼事務局長。茅場会常任理事。易占、人相、手相、家相、姓名判断、カード占いなど、占いの幅は広く、心霊現象の鑑定や神事なども行なっている。著書は『占い入門』（西東社）ほか。

訴えてもダメという意味の卦。だからなくしたものは、いくら騒いでも出てこない。

天水訟

物を買うときなど、〝縁〟ってものがあるんですか。

「あります。おっちゃんがこのペンダントを買おうと行動を起こしたのが去年の9月だったのでしょう。9月は、おっちゃんにとって、よくない月だったんです。また、こういうものを手に入れたら、まず神棚などに7日間上げて、お清めをして、使用のお許しをいただくことが大切です。基本的には神社などでもらうお守りと同じようなものなのですが、お守りのように、きちんと浄化された心で作られ、清められているかどうか、わからないからです。また、素材に因縁がある場合も考えられます。きちんとお清めをしてから使うと、そのものにたいする気持ちもきちんとしてきますから、紛失するようなこともなくなります」

なーるほど。物は大切にしようね。最後にもういっちょういってみよう。

気になってしょうがないことがあります。つい先日、レンタルビデオの『ロボコップ』を見たんですが、ラストシーンが尻切れトンボなんです。まだ続くだろうな、というところで終わってしまっているんです。そこで、続編が出るだろうなと思うんですが、『ロボコップ2』は上映されるでしょうか。されるとしたら、いつごろでしょうか。　　（千葉県　竹中太郎）

うーん、尻切れトンボねえ。いかがです、先生。

「私はこの映画を見ていないので、あまり詳しいことは言えませんが、作者は予想外の結末を意図しています。ですから、物語は作者の意図どおり、そこで完結しているのです。現在、同じ会社で同じような映画を作っていますが、それはロボコップの続編ではありませんね。アメリカでは、ロボコップの興行成績はあまりよくなかったようですからね」

ということでした。今回は地味な相談ばかりだったかな。ところで、福田先生と直接お話をしてみたくない？　このコーナーでは、キミと先生と電話で直接話してもらって、そのリアルタイム占いの様子を記事にさせてもらっちゃおうと考えている。福田先生と電話でお話する、略して〝福電〟。ご希望のかたは、はがきに相談の内容、お名前、生年月日、電話番号、そして電話をしてもいい時間帯も書いて、送ってください。エキサイティングな占いの嵐を、キミも体験しようぜぃ。

応募方法

相談ご希望のかたは、官製はがきに相談の内容と、住所、氏名、生年月日、電話番号を忘れずに書いて、下のあて先まで送ってください。採用のかたには、図書券3000円分を贈らせていただきます。

［あて先］

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー ログイン編集部
スーパー占い係

あなたのうんせー

2月17日～3月2日

今一番したいことは？　ぶわっと遊ぶ。寝る。なんか食べる。エッチする。コレと思ったものを選んで、下の表のその欄を読む。それがあんたの運勢だ。スペシャルは、今年1年間、パソコンちゃんとグッと楽しくやっていくいためのアドバイスだよーん。

	遊ぶ	寝る	食べる	エッチ
運勢全般	雷火豊（らいかほう）。前半好調。後半調子に乗りすぎてペースを乱す。熱しやすく冷めやすい傾向。 ●金運　趣味に出費多し。 ●健康運　腰とひざに注意。 ●恋愛運　新しい出会いは期待できない。 ●ツキを呼ぶ物　三脚型の置物、匂い袋を飾ると、自己改善ができる。幸運色は黄。吉数は5。吉方は東南。	山沢損（さんたくそん）。末吉。初め悪くても、後に喜びあり。損をして得を取れ。家族との付き合いを大切に。 ●金運　貯蓄は大吉。 ●健康運　夜更かしによる風邪の2度びきに注意。 ●恋愛運　3と4の日が吉。 ●ツキを呼ぶ物　植木ばちの土に願い事を書いた紙を埋める。幸運色は紺。吉数は2。吉方は北。	巽為風（そんいふう）。決断を下さなければならないことが2つある。自信がなく迷う。通信がプラスになる。 ●金運　小吉。収入あり。 ●健康運　食事を抜いてはいけない。偏食もダメ。 ●恋愛運　清潔感で勝負。 ●ツキを呼ぶ物　部屋の南側に時計を置くと頭が冴える。幸運色は赤。吉数は8。吉方は南。	沢山咸（たくさんかん）。小さいことに気持ちを動かされやすい。努力しだいで恋愛運は好転する。 ●金運　貸し借りはダメ。 ●健康運　正常だがひとたび病気にかかると重い。 ●恋愛運　今がチャンス。 ●ツキを呼ぶ物　ウサギの置物を部屋の東側に置くといい話あり。幸運色はエンジ。吉数は6。吉方は東。
スペシャル パソコン	流行もの、海外もの、シリーズもののゲームが楽しい。特にマルチプレイヤーゲームはいい。パソコン通信に関心が高まるから、研究してみよう。ワープロ代行業をバイトにすると吉。パソコンは部屋の東南に置こう。	ゲームは能書きよりもプレイして意義がある。白黒はっきりする勝負もののゲームが楽しい。ひとりでこもりがち。熱中して生活が不規則になる。何事もバランスよくやろう。遊ぶ時間を決めて、ゆっくり楽しもう。	新しいゲームに飛びつくタイプ。今年は2つから4つの計画あり。パソコン通信、パソコンとオーディオの接続、エレクトロニクスショーの見学など、行動を起こす。スピードのあるスポーツゲームが楽しい。	夏前に一時的にパソコンから遠ざかるが、また復帰する。ボスキャラを倒しつつ進むゲームから、攻めるときあり、退くときありの人生を学べ。異性に接するように、マシンを大切にしよう。CGの研究も楽しい。

アダルトビデオがライバル

パソコン小学校

あこがれのかわいい女の子に「あたし、少年っぽい人が好きなの」なんていわれても、電車でうんこをおもらししたり、牛乳を口からだらーっと出したりしては嫌われるというウワサなのだ。女心って複雑なかんじ。



今週のかんちがい



最近たっくさんの人が革のジャケットや毛皮のコート着てるでしょ。あれ、裁縫で人間の形に合わせてたんですね。わたしゃてっきり、人間に似た形の猿の皮をくりぬいて売ってるんだとばっかり思ってたから。

ちょっと お馬鹿さん



食糧事情もかわり、世界的な水準に達しつつある日本のお馬鹿さん。今週はそんな中から、若手のみなさんの得意技、受験のお馬鹿さんを特集しましょう。

まず最初は、山口県の佐藤雅秀くんの報告からいってみよう。

「よーし、受験前だから絶対に風邪などひいてしまってはいけないのだと思ったお馬鹿さん、お風呂に入るときだって、すぐお湯に飛び込めるように裸でダーッシュ！ しかし、熱すぎて入れなくてお水を足している間にすっかり風邪をひいてしまうのであった」



うー、さぶい。キャンタマがちぢみあがるね。では次にいってみよう。栃木県の河合寛くんからの報告だ。

「受験票に貼る写真を撮りに行ったお馬鹿さん、印象のいい表情にしなくてはと力が入りすぎて、不自然な笑顔を作ってしまった。そしてできあがった写真には腹話術の人形のような男が写っているのであった」

ああ、あと笑っちゃうときもあるよな。免許証の写真で笑っちゃうと3年間も使わなくっちゃいけないから恥ずかしいんだ。では次にいってみましょう。



大阪府の山口賢次郎くんからの報告だ。

「深夜の勉強には何となくBGMが欲しくなる。今日は大好きなユーミンにしようかなと思ってカセットテープレコーダーのボタンをガチャンと押したお馬鹿さん、しかし、寝ぼけたのかそのボタンは再生ではなく録音ボタンなのであった。

はやくはじまらないかなあ、なんていいながらいつまでも待つさびしい後ろ姿。そのつぶやきも録音されているのもしらないで」



街で見かけた 宇宙人

CIAの手先という噂もあるスティーブン・スピルバーグが、宇宙人映画を撮ってから、すっかり宇宙人のイメージが単一のものになってしまった。背が小さくて、ちょっと光ってて、目が大きくて、口が小さい。テレビや雑誌に報告されているのも、みんなこのタイプで、さぞかし宇宙人マニアは退屈していることでしょうね。

しかし、パソ小には続々とへんな宇宙人が報告されているぞ。さすがはパソ小、すごいぞパソ小、がんばれパソ小、眠いぞパソ小、金くれパソ小だ。

では、最近の報告の中から、横浜市緑区のロイヤルガーデン市が尾にお住まいの金井てっちゃんのケースをお伝えしよう。

「おれが見たのはよ、こういうのが飛んでるわけよ、怖いんだよな、これほら土蔵だよ、わかる？ これがUFOな、ふつうの土蔵型UFOだけどな、それでよ、カーッ、ペッ、この窓のとこに宇宙人がいるわけ、網タイツはいて、革のミニスカートはいた、いかにも悪そうなやつなんだよな。それをオレはよ、ぷー、オレはな、部屋で見ていたのな、そしたらテレビのニュースでは暗い調子で、宇宙人と同盟結ぶとかなんとかいってやがんのよ、もうパニックよ、さすがのおれもビビッたね、それなのにうちの母親ったらよ、電話口で『あたしってえ、こういうの信じないタイプだからあ』とか言ってんだよな、夢とはいえあきれたよ」



☗金井隊員が描いた宇宙人の図。夢に見そうね。

ナチュラルハイの部屋

ふだん言葉を使って考えている人間の脳は、言葉で考えやすいように脳のシステムにくせがついているんだな。だから、たまには言葉を使わずに、一日中わけのわからないことをわめいていると、それだけでハイになれます。いつもと勝手がちがって脳が困ってしまうわけけね。

両手の爪でハイ！





⬆栃木県の浜野和夫くんの編み出したハイだ。用意するものは、健康な両手の爪とテープを数センチ。テープが買えない人は、紙にごはん粒で作った糊を塗ったものでも可だ。

⬇とにかくそういうものが用意できたら、写真のように両手の人さし指を貼りつけるのだ。ちょっとやそっとでははがれないように、ぺったりはりましょうね。



⬆貼れたら、その指をゆっくりひっぱったりゆるめたりしましょう。爪が剝がれそうないやーな感じが楽しめるよーん。いきおいあまって本当に爪を剝がさないようにね。

馬の足音でハイ！



⬅東京都の上田誠人くんの報告だ。用意するものは４本のしっかりした足を持つ椅子。それとあばれることのできる広い場所も必要だね。なるべく平らな床のところが好ましい。



➡そんな場所を見つけたら、椅子を持っていって、背もたれを前方にしてカパッとまたがろう。うん、そしたら今度は両手で背もたれをしっかりと握ろう。よし、いくぞ。



⬅座る姿勢をくずさずに、おもいっきり両手を引く、そして押す。それに合わせて体重も前後に移動させると、ほら聴こえてきたでしょ、ひづめの音が。うーん旅の気分。

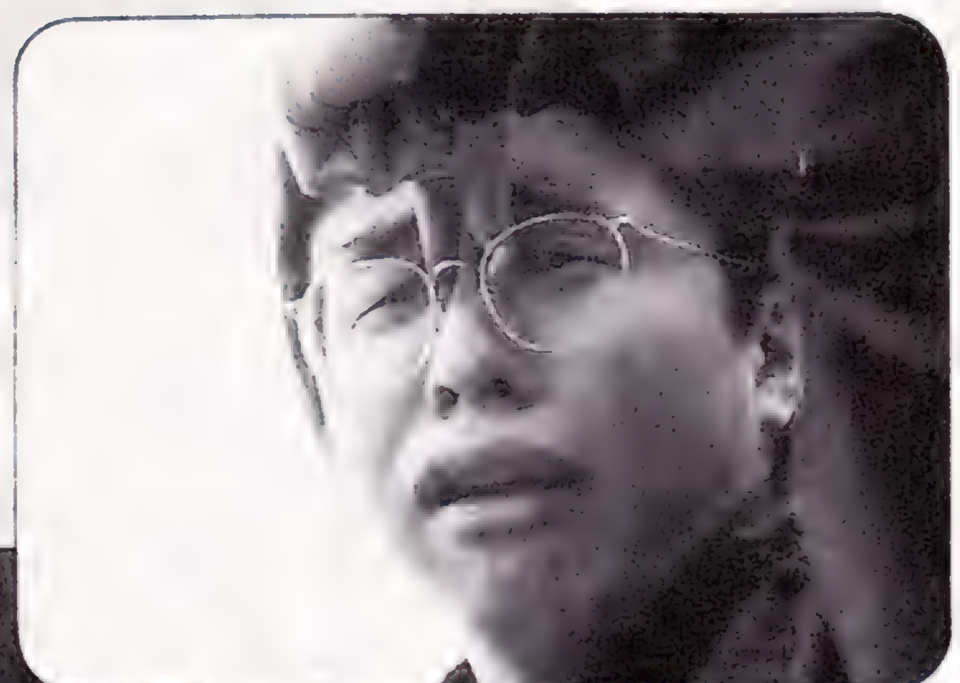
鼻コーラでハイ！



⬇用意ができたら、イッキに飲み干してしまうのだ。イッキにね。そうすると、すぐにゲップが出そうになるが、それをぐっとこらえる。健康のことは考えず、力でねじふせるんだ。



⬆兵庫県の渡辺典子ちゃんからのご報告。かわいい女のコからとは思えないような危険なハイだ。まねしないように。まねしちゃ駄目だけど、コーラを用意しましょう。



⬆次にゲップが出そうになったとき、そのときがチャーンス。ゲップを鼻から出すのだ。すると、なんともいえない、やるせなーい気持ちになっちゃうんだな。なーんかな。

衝動買い親父に聞け！

今回はちょっと趣向を変えて、ログイン編集部の高橋ピョン太とヤマ師ふにゃ田による、コンピュータ衝動買い対決なのだあ。

ふにゃ田　ぼくなんかね、このあいだFM11を買ったんだけど、まだ１回も使ってないもんね。

ピョン太　オレなんかMSX２を買ったけど、２回しか電源入れてないのにもう売っちゃったもんねえ。それにさ、売る直前に“MSX-DOS TOOLS”ってソフト買ってさ、それがマシンもないのに家にきれいに保管されてるんだ、これが。

ふにゃ田　そんなこといったらね、ぼくなんかPC-98LTを15万円で買って、すぐに10万円で売っちゃいました。

ピョン太　しかもスタパにでしょ。それはひどい衝動売りだね。でも、オレはモニター５台持ってるよ。そのうち２台しか動かないけど。

ふにゃ田　ぼくはモデム４台と電話機５台持ってます。でもそういうマシンの箱ってどうしてる？

ぴょん太　売るときのこと考えてみんなとってあるよ。

ふにゃ田　ほとんど売らないのに。

というわけでぇ

パソコン小学校もそろそろ開校して半年だ。まったく紙の無駄遣いというか、パルプがかわいそうというか、環境保護の立場から見ても、ゆゆしき問題だったりするかもしれない。しかし、パソ小は今日も行く。あらゆる苦難を乗り越えて。ああ、パソ小の運命はいかに！

▶あて先◀

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー　ログイン編集部
パソコン小学校〇〇係

珍しい感じのおたよりコーナー

Letters FROM YOU



ひとつ聞いてもよいでしょうか。ログインって、パソコンがなければ買ってはいけないんですか。この前、友人（そのおかたは、PC-8801MAを持っている。よく遊びにいく）に指摘されました。ねえ、本当のところはどうなんですか。

（福島県　ひじようになやむ少年）

そうだよ。持ってないなら、ログインは買っちゃいけないんだよ。

ドン松之介

あっ、ドンだ。今日という今日はとっちめてやる。どこへ逃げやがったんだ、クソッ。最近、編集部に出没しているバカ犬、ドン松之介が、またワープロにいたずらをしていった。ワープロを入力状態のままにしておくと、どこからともなく現われて、デタラメなメッセージを残していくドン。あの、映画でおなじみの、人間の言葉がわかって、ワープロが打てるドン松五郎みたいだが、こちらは正義の味方の天才犬ではなくて、ただワープロが打てるというだけのバカ犬なのだ。この前なんか、書きかけの原稿に、こんないたずらをされてしまった。

ボクは、「Macintosh SEには色がないので、新しいSE30にカラーバージョンが出ることを期待したい」と書こうとしていたのに、ちょっとおトイレに立っているあいだに、「Macintosh SEには色がない、となりのテレビにゃ色がある。あらまキレイと、よく見たら、サーンヨー、カラーテレビ。ヘッ！」などと、やられてしまった。だからボクも、ついつられて、「とーちゃん、さーけ飲んで、よーぱらって死んじゃった。かーちゃん、それ見て、ひっくりかえって死んじゃった。よいしょ」なんて書いてしまったのだ。

犬にしちゃあ、ログインの読者はほとんど知らない古いことを言うので、なんとなく怪しいところもあるんだけどね。

とにかく、ワープロをほうっておくと、書きかけの原稿にいたずらされるという現象が、ログイン編集部に起こっているのだ。

こんなくだらない話を、パソコンを持っている人のためだけに書いていると思うかね。ひとりでも多くの人に読んでもらいたいのだ。

犬におちょくられる編集者

MSX通信をログインに呼び戻してください。MSX通信は、MSXマガジンにとばされて、MSXのソフトのレビューをするわけにもいかず、バカみたいなことばかりやっています。MSXユーザーとしても、やはり、ログインにMSX専門のページがあったほうがうれしいのです。本当にお願いします。

（東京都　猪上太）

大人の社会には、いろいろとシガラミがありまして、その件につきましては、ちょっとご勘弁願いたいと、思います。　**田中パンチ**

つーわけで、太くん、立ち読みでもいいから、MSXマガジンを読んでくれよ。ログインも、これ以上記事を増やすのは難しいし。ごめんな。そこで、田中パンチから、今、人気絶頂のイラスト漫画家、桜玉吉先生（ファミ通で超人気連載中の『しあわせのかたち』が、ついに単行本になるのだ。3月3日発売。880円の予定）がMSX通信で

ログインニュース

ほえほえあらい結婚する

高校時代は野球部、大学時代はマクドナルドのスイングマネージャーという、根性路線ひと筋に生きてきた、ログイン編集部の主力編集者、ほえほえあらいこと、新井創士。

根性路線まっしぐらだった彼が、なぜログインみたいな軟弱なところにやってくるようになったかは、よくわかっていない。本人は、マクドナルドの店長が嫌いだったからと言っているが、高校時代、甲子園に出場できなかったのがもとで、グレてしまい、ついにパソコンを買い、ログインを読むようになってしまったからだとも噂されている。

そんな謎の男、新井も、ついに所帯を持つことになった。相手は札幌のお嬢さん。毎週のように札幌に出張したがるものだから変だと思っていたのだ。

そんな、しゃーわせいっぱいの新井は、去年のクリスマスパーティーにお招きした福田有宵先生をつかまえて、2人の将来を占ってもらった。

そしたらなんと、2人の相性は最高によく、結婚生活は幸せいっぱいであるとのこと。

「将来のことを聞いたときは、ま、普通の占いと変わらないねって思ったんだけど、現在のことを話してくれたときに、思い当たることがいっぱいあって、怖くなっちゃったよ」

と、新井は福田先生初体験の感想を語った。福田先生に太鼓判を押されたもんだから、喜んだのなんのって、パーティーの2次会へアシガルと流れていったんだけど、そのときの状況を、アシガルは、こう証言している。

「変だったっすね。はしゃいじゃって、手がつけられないんっすよ。ビールのコップを口にくわえて、パリッて口で割っちゃって、それから、ほえほえっとどっかへ行っちゃったきり。あとは知りません」

こんなやつだが、仕事に対する情熱は誰にも負けない。連日連夜の徹夜にもへこたれず、疲労がもとで吐血しても、根性で仕事を続ける姿を見て、人はみな、「バカなやつ」と驚嘆する。

でもね、結婚して徹夜ばかりしていたら、奥さんに離婚されちゃうよ。どーすんの？

「もう、徹夜なんて、しなーいもん。若いもんに任せちゃうもんね。これが、世の中の流れってもんでしょ」

夫婦生活も、根性でやれ！



☗ほえほえ新井と奥ちゃんになる恵さん。

ウルトラ連載中の絢爛豪華スーパーデューパー腹に響くぜオイッチニーサンシーあらまっちゃんでべその宙返り内平らかにしておもちろい変な4コマ漫画『のんきな父さん』の、4月号（3月8日発売）に掲載予定のつもりのやつの1コマ目をもらっちゃったのだーっ。



わあ、すごいスクープ。キャーキャー。これからどうなるのか、ドラマはここから意外な展開をみせる。さあ、あひるちゃんを手に、パンツを脱いだ坊やの運命やいかに。乞うご期待。

桜玉吉といっしょに
お風呂に入ったことがある編集者

私はオタクが大っきらいっ！　とくにアニメ系のオタクはムシズが走るくらいキライ！　こいつらが集団でいるときのオソロシサ。わかります？　でも、コンピュータのオタクなら、ある程度までは、平気……だ……と……思う……けど……、どー思います？

（山形県　中川里見）

この編集部にも、アニメオタクと噂される人物が何人かいる。彼らに意見を聞いてみよう。まずは、学生時代に『宇宙戦艦ヤマト』のファンクラブでアルバイトをしていた、おばさんM。

「あたしも、オタク大っきらい。いっぱい電話がかかってきたんだ。『なんで古代クンを殺しちゃったんですか』と、自分の親が死んだかのように泣きじゃくる女の子とかね。こんなのは、いいんだけど、頭にきたのは、『デスラー総統の顔の色がちょっと違ってましたね。あれは、ワザとなんですか』とか、『真空の宇宙で、デスラーのマントがなびいてましたけど、真空でも風が吹くんですか』なんて、いやらしく聞いてくるやつら。なんの目的で、そんなことを言いに電話してくるのか、まったくわからないんだけど、しゃべりかたが、また嫌味っぽくていやらしいんだ。にくったらしいときの五十嵐みたいなんだから」

とのことです。もうひとり、スカートめくりとアニメが好きという、アニメ制作会社に勤めていた経歴を持つ、つづくクンにも、聞いてみました。

「ボクは、アニメオタクもコンピュータオタクも同じだと思うよ。いろいろなオタクがいるけど、アニメとコンピュータが一番強力みたいだね。オタクってのは、視野が狭いんだよ。普通にアニメとかコンピュータが好きな人って、あれもこれも、みんな好きでしょ。ところがオタクは、自分が好きなものはすごく限られていて、そのほかのものを排除するんだ」

ほかのものを攻撃して、自分が一番偉いと感じているんでしょ？

「そうそう。ボク、発見したんだけど、アニメオタクの人って、アニメの監督とかアニメーターとかを、あたかも知り合いかのように、サンづけで呼ぶんだ。で、少女漫画オタクは、漫画家を先生と呼ぶ。そして、映画オタクは、監督を呼び捨てにするんだ」

なかなか、研究してるじゃないか。でも、ログインには、本当のオタクはいないみたい。いるとしたら、こいつらみたいな、オタクに詳しい、〝オタクオタク〟だな。

ある新聞社からオタクについて
インタビューされた編集者

ノストラダムスの大予言〝世界滅亡〟まであと10年。ログイン編集部のみなさんは、どう思われますか？

（大阪府　Noririn）

そういう、洋モノについては、英語ができる珍しいアシガル、安達コーイチローに聞いてみよう。

――あと10年でおしまいだってさ。

安達　マジックとってよ。

――あ、うん。で、どう思う？

安達　これじゃなくて、太いほう。

――あ、ごめん。あのさ、あと10年で、世界が滅亡するんだよ。

安達　書けないなぁ、コレ。

――このやろー、人の話、聞いてんのかよ。ちょっとぐらい英語ができるからって、スカすなよな。

安達　じゃ、年金なんか払わないで、その金で、老後を裕福に過ごしたら？

――あ、そうか。さすがはコーイチロー。年金の支給が受けられるようになる前に、世界が終わっちゃうんだもんな。年金が無駄になっちゃうもん……。

こらこらこら、小池。お前は何を書いているんだ。年金として払う分を貯金したとしても、10年だぞ。アシガルの身分のお前らが、どうやって、裕福な老後を過ごすための資金を10年で貯めるんだってーの。しかも、10年で貯めるんじゃダメなんだぞ。それじゃ、貯めただけで使う時間がなくなっちゃうからな。お前はバカだから、10年間おろせない定期預金かなんかにしちゃいそうだな。オレだったら、年金の掛金を倍にして払うね。そして、早めに老後を迎えて、年金の支給を受けるのだ。ろーごすいません、とか言っちゃって。

このくらいのことに気がつかないようじゃ、やっぱり、お前にはレターズの原稿はムリなようだな、小池。野田も逃げちゃったし、お前もダメとなると……、別に痛くもかゆくもないな。へへ。

厳しい編集者



応募方法

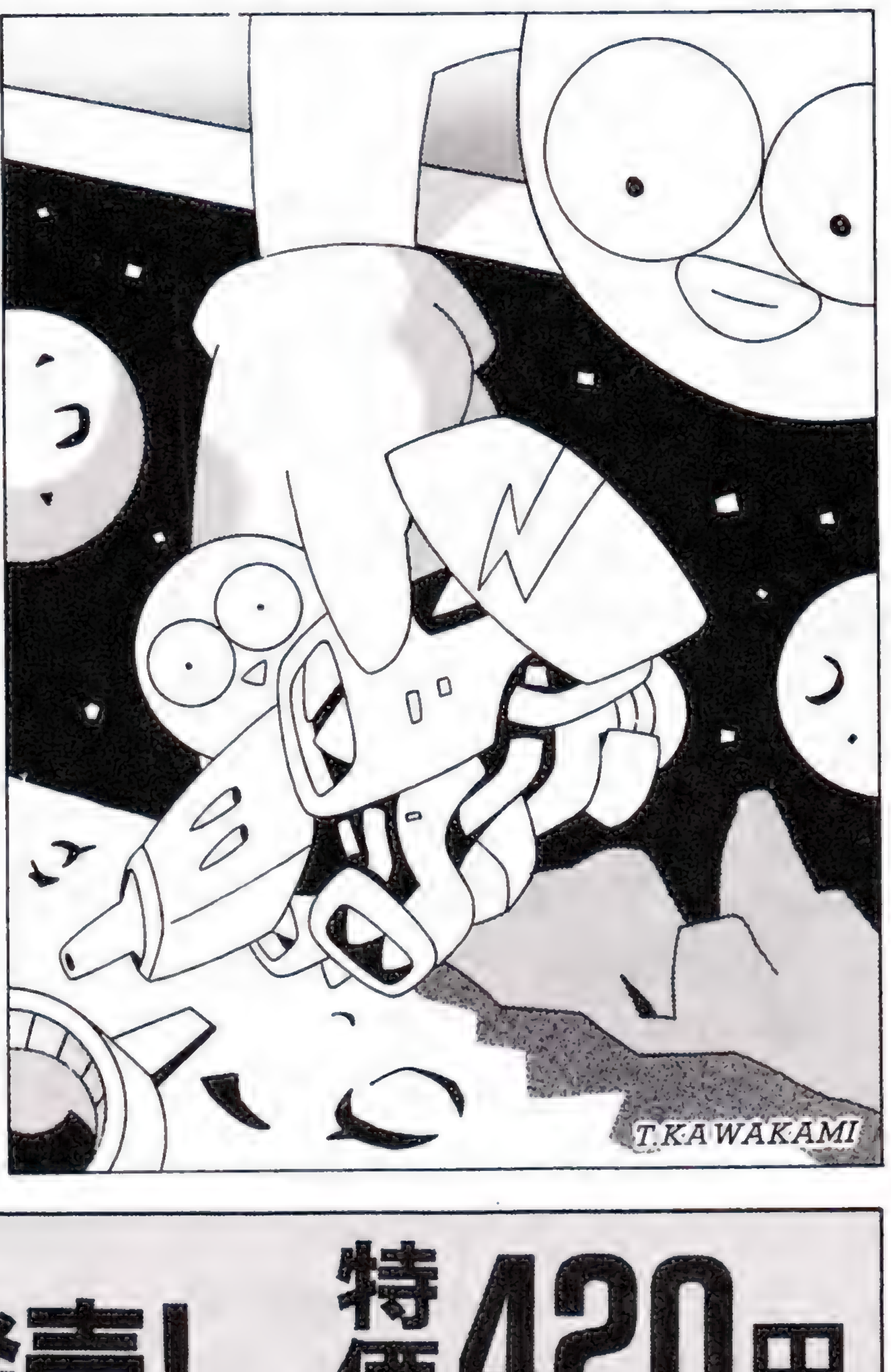
アンケートはがきや官製はがきなどに勝手なことを書いて送ってください。スタッフが勝手に返事を書いてお載せします。採用のかたには、図書券3000円分をお贈りします。

［あて先］

〒107-24　東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー ログイン編集部
LETTERS係

次号のログインはひさかたぶりにコンストラクションツールを紹介!

毎年春になると、なぜかパソコンの新製品が発表される。ギンギンのブッ飛んだ高性能パソコンが出てほしいと思う半面、自分のパソコンより性能のいいものが安く出たりすると、ちょっと寂しい。でもやっぱり新型パソコンは欲しいぜーっ!! というわけで、次号の特集では、誰でも簡単にタテスクロール型シューティングゲームが作れてしまう超便利コンストラクションツール『タテスカウォーズ』を大公開するのだ。ソフコンタイアップで、キミの作った作品コンテストもやるから、どんどん作って応募するべきであるある。



次号は3/3(金)発売! 特価420円

■広告目次

アンケートはがきの書き方

表面のお便り欄には、Letters from you宛てのお便り、ご意見ご感想ほか、なんでも自由にお書きください。読者が選ぶTOP20投票欄には、あなたが推薦するソフトをひとつだけお書きください。

裏面のマークシート欄は、以下の質問項目について該当する番号の⊂⊃部分を例のようにHBなどの濃い鉛筆でマークしてください。

表面および裏面のお名前ご住所など、マークシート部分以外はペン記入してもかまいません。次号発売日までにアンケートはがきを送ってくださった方の中から、毎号抽選で50名様に図書券をお贈りいたします。

マークシートの記入例

━ 良い例　　⊖ ≁ ⊄ 悪い例

はがきはキリトリセンからキレイに切りはなし、折り曲げたり、汚したりしないようにご注意ください。

マークシート部分は以下の項目についておこたえください。

⑴おもしろかった記事〔5つまで〕
①表紙②SOFTLOG③NEWSOFT④U.S.A. NEWSOFT⑤SOFTWARE REVIEW⑥ミッド・ガルツ⑦クリムゾンⅡ⑧デス・ブリンガー⑨大海令⑩水龍士・Ⅱ⑪死霊戦線2⑫ウォーニング⑬どろろ⑭時空の花嫁⑮プロヴィデンス⑯特集アメリカンソフト平成元年⑰消費税のすべて⑱HABITAT日本版、今秋オープン⑲RPGは進化したのだ!⑳挑戦!! ワープロ教室㉑図鑑世界のコンピュータちゃん㉒X68000新聞㉓テレビゲームクラブ㉔The News File!㉕INFORMATION&PRESENT㉖パソコン通信㉗ソフトウエアコンテスト㉘ゲーム情報パラダイス㉙ログイン奥座敷㉚安田均の新アメリカ・ゲーム事情㉛オールザットウルトラ科学㉜福田有宵先生のスーパー占い㉝パソコン小学校㉞Letters from You

⑵つまらなかった記事〔5つまで〕
上の項目の中からお選びください。

⑶本誌の購読頻度
①毎号　②ときどき　③初めて

⑷よく読むパソコン誌〔いくつでも〕
①コンプティーク②POPCOM③マイコンBASICマガジン④テクノポリス⑤BEEP⑥MSXマガジン⑦ファミコン通信⑧MSXファン⑨ASAHIパソコン⑩アスキー⑪I/O⑫マイコン⑬Oh!PC⑭Oh!X⑮Oh!FM⑯PCマガジン⑰ハッカー⑱アソコン⑲The BASIC⑳その他

⑸よく読む雑誌〔いくつでも〕
①少年ジャンプ②少年サンデー③少年マガジン④ヤングジャンプ⑤ヤングマガジン⑥ビッグコミックスピリッツ⑦ビッグコミック⑧アクション⑨モーニング⑩少女マンガ⑪その他

⑹パソコンは誰のものを使ってますか。〔いくつでも〕
①自分で所有しているパソコンを使用
②家族や友人のパソコンを借りて使用
③勤務先や学校のパソコンを使用
④まったく使っていない

⑺パソコンは主にどのようなことに使っていますか。〔いくつでも〕
①ゲーム②ワープロ③データベース④パソコン通信⑤プログラム作成⑥プログラムリストの入力⑦コンピュータによる教育⑧技術計算⑨表計算・作表⑩コンピュータグラフィックス⑪コンピュータミュージック⑫パソコン自体の学習

⑻パソコンの使用目的〔いくつでも〕
①仕事　②学業　③趣味、遊び

⑼年齢
①10歳未満　②10〜14歳　③15〜19歳
④20〜24歳　⑤25〜29歳　⑥30〜34歳
⑦35〜39歳　⑧40〜49歳　⑨50歳以上

⑽性別
①男性　②女性

⑾職業・学校
①小学生　②中学生　③高校生　④大学、大学院生　⑤短大、専門学校、予備校生　⑥技能、労務職　⑦営業、販売職　⑧専門、技術職　⑨事務職　⑩管理職　⑪自営業　⑫無職　⑬その他

⑿アンケートの回答頻度
①毎号　②ときどき　③初めて

⒀新しいアンケートはがきについて
①回答しやすい　②回答しにくい
③どちらともいえない

■発行人　塚本慶一郎　■編集人・編集長　小島文隆　■副編集長　河野真太郎／塩崎剛三　加川良　■編集スタッフ　宮野洋美／藪暁彦／金井哲夫／田中富美子／新井創士／川村篤／五十嵐久和／船田巧／唐木緑／樹村頼子／下山牧子／渡辺妙子／宮地千里／大塚由利子／都竹喜寛／有沢清子／伊藤雅敏／小倉倫子／松本隆一／野田稔／水野震治／浜村弘一／金矢八十男／宮川隆／伊東みか／金田一健／高橋久美子／入沢貴志／鈴木弘明／鈴木賢一／二木康夫／斉藤伸／高橋敦子／本田文貴／江守依子／中村優子／森本真理／渡辺江里／清水早百合／柴田英春／田川実／菅沢美佐子　■制作スタッフ　本間智嗣／山田康幸／荒井清和／田宮朋子／佐藤英人／浜崎千英子／刑部仁／小山俊介／小林昌子／前田実穂子　■編集協力　上野利幸／山口裕生／青柳昌行／田中芳洋／土方幸和／林大紋／可徳剛／高橋義信／渋谷洋一／川村和弘／伊藤裕／藤高信博／斉藤裕史／折原光治／三井徳久／山田裕司／神谷正樹／三須隆弘／鳥田雄人／安達幸一郎／梅本幸孝／葛見由美子／鎌塚泰久／櫛田理子／倉増啓／小池英一／佐伯憲司／真田有弘／前森美起／松岡英樹／角克彦／牧野覚／和田健志／花塚弘／服部浩章／布施哲也／梶原智／中本妃香／美村孝之／山本伊知郎／敷島勝幸／鈴木和弘／松永郁子／下田春彦／小栗恭也／林英明／深水司／清水宏／山口政司／山本正代／藤田雅之／白尾隆明／菅野多希子／野口豊／中治和哉／玉手聡子／本間隆則／吉田孝広／杉内賢次　■制作協力　admix／NEXT／今井邦孝／三宅政吉／高橋義昭／前田明子／門田達美デザインルーム／秋本由喜子／内山泰秀／高橋由佳／下田佳代子／斉藤大助／内藤智志／樋口陽子／鶴谷孝子／池上明子／安田稔／須永誠／井沢利明　■アメリカ駐在　トム・ランドルフ　■フォトグラフ　高瀬ゆうじ／水科人士／八木沢芳彦　■イラスト　川上富也／米田裕／内田美智子／宮嶋美奈子／椿道明／伝陽一郎／山口志乃／星野恵美子／杜聡

御家庭のテレビで本物のテレビゲームが楽しめます。

New

待望のコントロールBOX KIC-045DX

ついに実現！こだわる方へ！
ステレオサウンドで迫力ある音楽
（ステレオヘッドホン端子付）

●1P・2P同時プレイもOK！●ジョイスティック2つのゲームもOK！中間ハーネス使用により、ほとんどのゲームに対応します。特殊コンパネ、麻雀等もOK!!●パーツは全て業務用のものを使用（全て新品です）、丈夫で長持ちします。

本物ゲームがステレオになった！
AV感覚満点

■価格（KIC-045DX 完成品）

Ⓐ. ビデオ端子・VHF対応	¥34,000
Ⓑ. RGB21ピン対応……	¥28,000
Ⓒ. Ⓐ,Ⓑ両方対応…………	¥37,000

★いずれもTV接続ケーブル付

★このコントロールBOXは、ゲームマシンと同じ部品を使ってコンパクトにまとめてあります。フルカラーコンバータを使って、ゲームP.C.B.のRGB信号を家庭のTVに映るように信号変換します。（VHF1〜2チャンネル）
★寸法：W450×D200×H100（mm）

実用新案申請済

★ただ今発売記念セール中！



付属品

●フルカラービデオコンバータ〔KIC-0090〕※Ⓑには付きません。●2スピーカー（ステレオ用）ヘッドホン端子（3.5φ）●8方向ジョイスティック×2 ●トリガーボタン／30φ6個、24φ3個付き ●スイッチング電源／5V7A、+12V1A、−5V1A●ヒューズ、コード、コネクター等一式付き。

New

高性能になって新登場！

コントロールBOX KIC-045DX

★ステレオ、2スピーカーで迫力あるサウンド
★高画質になって画面もスッキリ（ビデオ対応）

近日発売予定
●ファミコン・PCエンジン・他パソコンのコントローラーとして使用できます。
●チェックボード（機能検査器）

いつでも新型と同じ機能にバージョンアップできます。旧タイプをお持ちの方も安心です。実費にて新タイプに改造致します。
▶詳細はハガキにて当社サービス部まで改造案内書を御請求下さい。

New

ゲームマシンの仕組みが楽しみながらよくわかる

KIC-045 組立てフルキット

★ハードに強くなろう！
組立フルキットにチャレンジ!!〈図解入り、マニュアル付〉



★ケースは穴空け加工済、各パーツをセットして、マニュアルを見ながらハンダ付、ボルト締めをするキットです。フルカラーコンバータ〔KIC-0090〕は完成検査済です。（Ⓑタイプには付属していません）
★制作時間は約2時間、使用工具はハンダゴテ、ペンチ、ニッパー、テスター等でトランジスタラジオ等の電子部品キットを製作した経験のある人以上におすすめします。

組立てフルキットは各タイプ（ⒶⒷⒸ）共、完成品価格の5,000円引きです。
御注文の際はタイプ別とフルキットと明示して下さい。

■KIC-045 各タイプの特長（ⒶⒷⒸすべてステレオサウンドが楽しめます）

Ⓐ●ビデオ端子対応
TVのビデオ（映像）入力端子へピンコードを接続します。（ビデオ端子付のTVに対応、画像はVHF対応よりもキレイです）
●VHF対応（TVの1又は2チャンネル）TVのアンテナ端子へ接続します 国内の家庭用TVに全て対応します 画像はファミコンと同程度です
●Aタイプはビデオ・VHFのいずれにも対応、フルカラーコンバータ（KIC-0090）内蔵です

Ⓑ●RGB21ピン対応
21ピン端子付のTV・CRTなら全て使えます。2000文字対応のCRTですので、本物よりも（ゲーセン機のほとんどは1600文字対応のCRTを使用）キレイに映ります。約25%も解像度がアップします。家庭用TVのキャプテン用、文字放送用にも端子がついています。このタイプのTVはアナログ21ピン又、マルチ21ピン付等と呼ばれていますが、国内規格ですので21ピンなら全てOKです。又、9ピン、15ピン等のアナログ端子付CRTにも使えますが、2000文字対応が選べるもの（マルチシンク、オートスキャン、マルチスキャン等と呼ばれている）に限ります
※このタイプのコネクタは当社にて製作しますので本体購入時に御指定下さい
※TTL（デジタル）CRTは8色しか表示されませんので使用しない方が良いでしょう

Ⓒ●前記ⒶとⒷの両方に対応します

★自信を持って、おすすめします！『Simple is best！』
あなたの目で見て、実際に確めて、お買い求めになれます。

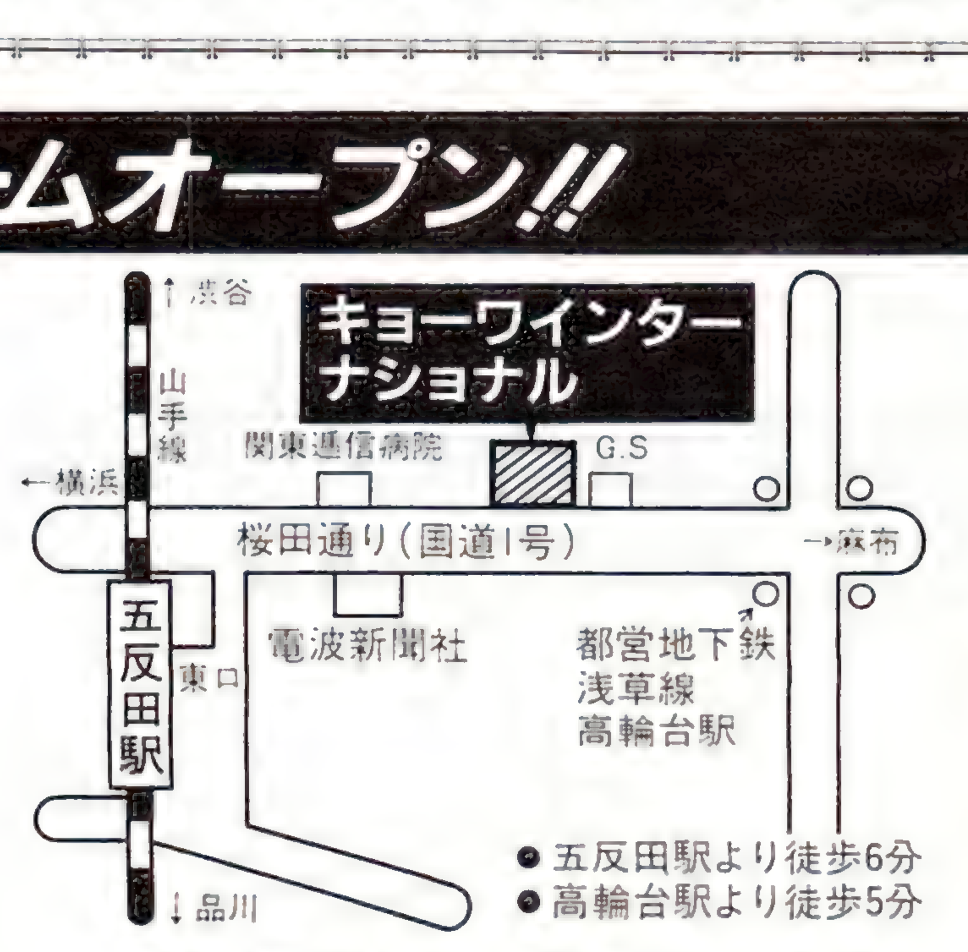
ゲーム基板も豊富に取り揃えてあります。

※詳しい資料・在庫価格表は60円切手×3枚同封のうえ下記までお申し込み下さい。

コントロールBOX用パーツ各種部品格安販売中!!

ショールームオープン!!

業務拡大の為、会社を移転し、ショールームをオープンしました。ぜひ一度ご来店下さいますようスタッフ一同お待ち申し上げております。



（日・祭日もオープンしています）
ショールーム営業時間 午後1:00〜6:00

コントロールBOX KIC-045DX
関西地区総発売元
テクナート
〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20
コア日本橋2F ☎06-643-7641㈹

★商品のご注文は、住所・氏名・電話番号をハッキリ書いて、商品価格と送料の合計額を現金書留又は郵便振替（東京 7-130152）にて、お願いします。送料は、注文合計8,000円以上は無料、それ未満はすべて800円を加算して下さい。

★代金引換えシステムも御利用下さい。
代金は商品到着時でOK！詳細は在庫価格表をご覧下さい。

㈱キョーワインターナショナルLG係

〒141 東京都大崎郵便局 私書箱11号
〔東京都品川区東五反田4-7-26 塚本ビル1F〕
☎03-448-0832・FAX03-448-8060

企画・技術者募集！ 高給優遇、アルバイト可。詳しくはお問合せ下さい。

X1 turbo Z III

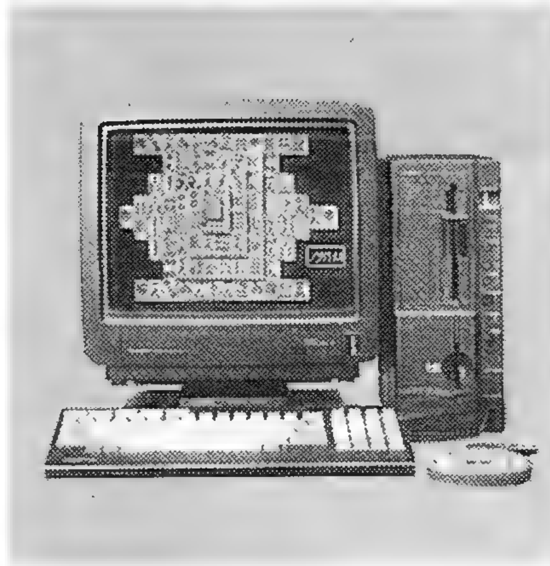


☆注文No. A-0325

SHARP CZ-888C-BK	¥169,800
SHARP CZ-860D-BK	¥99,800
標準価格合計	¥289,600
現金特別価格	~~¥289,600~~

大特価にて提供中

X1 twin



☆注文No. A-0326

SHARP CZ-830CBK	¥99,800
SHARP CZ-820DB	¥79,800
標準価格合計	¥179,600
現金特別価格	¥109,800

●どこよりもお得な高額下取り実施中!! ●今すぐお電話下さい!



☆注文No. A-0334

「つくる時代」のお手ごろ価格高性能マシン。

SONY HB-F1XDmkII ¥49,800

現金特別価格 ~~¥49,800~~

大特価にて提供中

お支払例

①¥7,400×6回〔ボーナス〕無し

②¥3,800×12回〔ボーナス〕無し



☆注文No. A-0335

あそぶ時代からつくる時代へ。

ゲームデザイン・パソコン登場。

SONY HB-F1XDJ ¥69,800

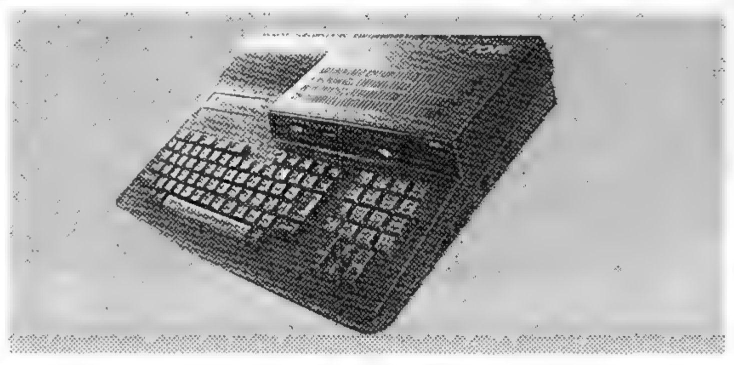
現金特別価格 ~~¥69,800~~

大特価にて提供中

お支払例

①¥6,300×10回〔ボーナス〕無し

②¥3,300×20回〔ボーナス〕無し



☆注文No. A-0337

SANYO PHC-70FD ¥54,800

現金特別価格 ~~¥54,800~~

大特価にて提供中

お支払例

①¥5,800×10回〔ボーナス〕無し

②¥3,100×20回〔ボーナス〕無し



☆注文No. A-0338

National FS-A1WX ¥69,800

現金特別価格 ~~¥69,800~~

大特価にて提供中

お支払例

①¥6,300×10回〔ボーナス〕無し

②¥3,300×20回〔ボーナス〕無し

中古在庫リスト

NEC

本体

PC-8801+01(漢字ROM付)	¥266,000	¥18,000
PC-8801MKIIFR/30	¥178,000	¥78,000
PC-8801MKIIMR	¥238,000	¥80,000
PC-8801FH/30	¥168,000	¥88,000
PC-8801MH	¥208,000	¥92,000
PC-8801MA	¥198,000	¥108,000
PC-9801+01(漢字ROM付)	¥338,000	¥38,000
PC-9801E+10(漢字ROM付)	¥245,000	¥68,000
PC-9801F2	¥398,000	¥98,000
PC-9801M2	¥415,000	¥158,000
PC-9801U2	¥298,000	¥82,000
PC-9801VF2	¥348,000	¥118,000

ディスプレイ

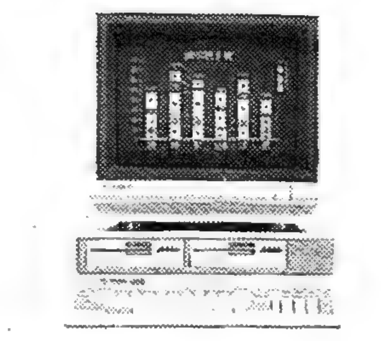
PC-8048(12"カラー800文字)	¥59,800	¥15,000
PC-8853N(14"カラー4050文字)	¥168,000	¥58,000
PC-KD201(12"カラー800文字)	¥59,800	¥20,000
PC-KD551(14"カラー4050文字)	¥118,000	¥48,000
PC-KD854 新品	¥89,800	¥58,000
PC-KD862(14"カラー4050文字)	¥99,800	¥58,000
N5913(14"カラー4050文字)	¥165,000	¥68,000

ディスクドライブ・プリンタ・他

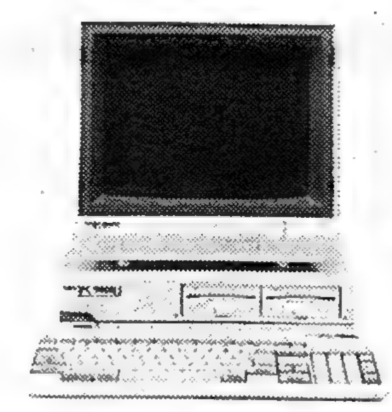
PC-80S31(5"2D、2ドライブ)	¥168,000	¥35,000
PC-9831-4W(5"2DD、2ドライブ)	¥198,000	¥32,000
PC-9831-UW2(3.5"2DD、2ドライブ)	¥120,000	¥32,000
PC-98H33(10MBハードディスク)	¥288,000	¥52,000
PC-8024(10"ドットプリンタ)	¥128,000	¥22,000
PC-PR104(10"24ドット漢字プリンタ) 新品同様	¥148,000	¥38,000
PC-PR103(10"ドットプリンタ)	¥89,800	¥15,000
PC-PR401(80桁サーマルプリンタ)	¥39,800	¥10,000
PC-PR406(10"24ドット熱転写カラー漢字プリンタ)	¥99,800	¥40,000
NK-3618-22(10"漢字プリンタ)	¥234,000	¥28,000
PC-2081(データレコーダ) 新品同様	¥16,800	¥5,000
PC-DR330(データレコーダ)	¥19,800	¥7,000
PC-8001MKII-01(8001MKII用漢字ROM、8801も可) 新品	¥32,000	¥10,000
PC-9801-02N(9801用128KB RAM) 新品同様	¥40,000	¥5,000
PC-9801-02+05(9801用256KB RAM)	¥60,000	¥9,000
PC-9801-31(9801用128KB RAM)	¥47,000	¥10,000
PC-9801-41(9801用256KB RAM)	¥39,000	¥15,000

＊NEC PCシリーズ用周辺器 新品特価コーナー＊

和知電子/MKマウス(98シリーズ用バスマウス) 新品	¥9,500	¥4,800
和知電子/MK-1500(98シリーズ用マウスインターフェイス) 新品	¥15,000	¥10,200
和知電子/MKマウスII(88シリーズ/MSX/FMAV用バスマウス) 新品	¥7,800	¥5,200
MELCO/HC-U2(98シリーズ128KB RAM・内部増設用) 新品	¥8,000	¥6,900
SNE/SNE-2N(98シリーズ用 5.2HD×2ディスクドライブ、NEC純正ドライブ使用) 新品	¥99,800	¥59,800
SNE/SNE-3(98シリーズ用 3.5"2HD×2ディスクドライブ、NEC純正ドライブ使用) 新品	¥99,800	¥42,000
SNE/SNE-mini3(98シリーズ用 3.5"2HD×1ディスクドライブ、NEC純正ドライブ使用) 新品	¥39,800	¥26,000
SNE/INTER-8(98シリーズ用1MB FDDインターフェイス) 新品	¥24,800	¥15,000
SNE/サウンドオーケストラ(98シリーズ用 高機能FM音源ボード) 新品	¥29,800	¥19,800
TEAC/FD-55BR(PC-8801MKII 内蔵増設用FDD) 新品	¥60,000	¥22,800



NEC
PC-8801MKIIMR
¥238,000→¥80,000
PC-8801MH
¥208,000→¥92,000



NEC
PC-9801U2
¥298,000→¥82,000



SHARP
CZ-880CB
(X-1Turbo Z本体)
¥218,000→¥74,800
CZ-880DB 新品同様
¥109,800→¥85,000
セット価格
¥327,800→¥159,800
(CZ-133SFプレゼント中)

スター精密/TR-24CL(80桁24ドット漢字熱転写プリンタ、ケーブル付) 新品	¥69,800	¥39,800

SHARP

CZ-812C(X-1F model 20)	¥139,800	¥32,000
CZ-822C(X-1G model 30)	¥118,000	¥42,000
CZ-830C(X-1Twin)	¥99,800	¥52,000
CZ-850C(X-1Turbo model 10)	¥168,000	¥22,000
CZ-880CB(X-1Turbo Z)	¥218,000	¥74,800
CZ-880DGY(15"カラー4050文字RGBTV)	¥109,800	¥64,800
MZ-1D22(14"カラー4050文字)	¥108,000	¥45,000
12M-314C(12"カラー4050文字)	¥128,000	¥42,000
CZ-81P(ミニサイズプリンタ)	¥34,800	¥10,000
CZ-8PD2(10"ドットプリンタ)	¥79,800	¥28,000
CZ-8PK6(15"24ドット漢字プリンタ) 新品	¥159,000	¥69,800
MZ-1P17(80桁24ドットカラー漢字熱転写プリンタ)	¥86,600	¥30,000

＊SHARP X-1シリーズ特選極上品コーナー＊

CZ-820CE(X-1G/10) 新品同様	¥69,800	¥9,800
CZ-822CB(X-1G/30) 特選極上品	¥118,000	¥49,800
CZ-822C+CZ-822D(X-1G/30セット) 特選極上品	¥197,800	¥79,800

＊SHARP ディスプレイ特選極上品コーナー＊

CU-14G(14"カラー2000文字) 新品	¥49,800	¥29,800
CU-14ED(14"カラー4050/2000文字) 新品	¥79,800	¥49,800
CZ-820D(14"カラー2000文字RGBTV) 新品同様	¥79,800	¥39,800
CZ-880DB(15"カラー4050文字RGBTV) 新品同様	¥109,800	¥85,000

富士通

MB25010(FM7)	¥126,000	¥12,000
MB25250(FM-77D2)	¥228,000	¥32,000
MB25255(FM-77L2)	¥193,000	¥38,000
MB25260(FM-77L4)	¥238,000	¥42,000
FM77AV-2	¥158,000	¥48,000
FM77AV20-2	¥168,000	¥50,000
FM77AV40	¥228,000	¥68,000
FM77AV40EX	¥168,000	¥75,000
MB25420(FM16βFD)	¥425,000	¥95,000
MB27333(14"カラー4050文字)	¥155,000	¥55,000
FMPR-201(10"24ドット漢字プリンタ)	¥79,800	¥32,000

その他メーカー各種

EPSON/TF-20(PC対応5"2D、2ドライブ)	¥142,000	¥30,000
EPSON/RP-80F/TIIK(80桁漢字ドットプリンタ)	¥129,000	¥28,000
EPSON/SP-80(80桁ドットプリンタ)	¥56,800	¥18,000
EPSON/GT-3000(カラーイメージスキャナ)	¥198,000	¥62,000
EPSON/SR-120S(300/1200bps全二重モデム) 新品同様	¥29,800	¥23,800
精工舎/GP-500M(PC対応80桁ドットプリンタ)	¥49,800	¥10,000
精工舎/GP-700M(カラードットプリンタ)	¥99,800	¥15,000
精工舎/SP-800M(PC対応ドットプリンタ)	¥64,800	¥12,000
精工舎/SL-80MK(PC対応24ドット漢字プリンタ)	¥118,000	¥42,000
OMRON/MD1200A2(300/1200bps全二重モデム) 新品限定品	¥24,800	¥16,800
OMRON/MD2400A(300/1200/2400bps全二重モデム) 新品限定品	¥59,800	¥32,800
OMRON/MD2400F(300/1200/2400bps全二重モデム) 新品限定品	¥59,800	¥48,500
他MSX/MSX2本体各種		¥10,000~
他ディスプレイ各種		¥12,000~
他データレコーダ各種		¥5,500~

その他各種在庫をとりそろえております。御気軽にお問い合せ下さい。

全商品保証書付 製品にはすべてメーカー保証がついています。	**高額下取り** 少ない予算で買い換えもラクラク。
頭金なしクレジット 学生の方でも保証人なしでOK。	**ボーナス一括払い** 商品は即お手元へ、お支払いはボーナス時に。
全国無料配送 お買上1万円以上、配達料はいただきません。	**日曜配達可** 留守の多い方でも安心です。
代金引換えシステム 商品到着時の代金支払いでOK。	**レンタル・リースもOK** 事業所のさまざまなご要望に最適。

●電話一本で高額下取り、即商品はお手元へ!

●あなたの不要になったパソコンを電話一本で査定し買取ります。

●掲載の商品以外も取り扱っておりますのでお気軽にお電話下さい。

▼本社注文デスク

03(797)1221

コンピュータバンク

株式会社パシフィックコンピュータバンク 〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル 営業時間/AM9:30〜PM9:30 年中無休

Let's CALL

03(797)1221

高額下取りセール実施中!!今すぐお電話下さい。



ショールーム風景

INTELLIGENT CENTURY

21世紀までに、何ができるだろう。

IPLは、情報を媒介とした個人と社会の関わりを考え、すでに70000人を越えるユーザーの、パーソナルな情報管理のお手伝いをしてきました。

70,000人もの人々が体感した安心感。 ——信頼のIPLワイドサポート

●業界初、IPLでこそ成し得た3倍保証。

メーカー保証12ヶ月の商品なら36ヶ月の保証と長期間の保証を実施。末長く安心してご利用いただけるよう、IPLが成し得たワイドなサポート体制。

●IPLだからこそ初期不良への保証も万全。交換期間も1ヶ月ともっとも長期間です。 IPLだからこそ安心が長続きします。

比べてほしいから、ご紹介します。 ——さらにお買得IPLクレジット

●ステップアップクレジットがおトク。

まず月々1,000円からスタートして2年後から3,000円アップ。ボーナスも1年後1万円。3年後3万円。また夏のボーナスを貯金して冬のボーナスからのお支払いも大丈夫。夏・冬のボーナスどちらか一つをセレクト。ボーナス年一回だけもOK。

システムはすぐお手元へ。冬のボーナス一括、冬夏ボーナス2括払いもOK。

今後共、当社では常に
〝真のサービスとは何か〟を基本
ポリシーに信頼性、経済性の高い
会社として、多様なニーズに
応え続けたいと考えています。

●追加購入もクレジットだから便利。

追加購入も買い換えもご利用中のIPLクレジットを月々僅か1,000円ずつの調整でOK。

●IPLは1988年8月21日ついに70,001人めのお客様を迎えました。

ORDER TELEPHONE

電話受付:AM10:00〜PM8:00 水曜定休日

本社 0467-24-7511
大阪 06-311-2736

銀座	03-541-3058	青山	03-470-0061	札幌	011-621-1444
仙台	022-266-0531	広島	082-293-7881	福岡	092-481-2644

商品管理部(納期、配達日のお問合せ、ご指定日のご連絡)	0467-24-1154	ご注文お問合せ	0467-24-1154
メンテナンス部(ハード上のご相談、お問合せ、初期不良の対応)	0467-24-0453	タイムリーボックス(ホットな新製品ニュースをお知らせします。)	0467-24-0941
FAX(ご注文、お見積り、カタログ編集などスピーディに)	0467-24-0561	下取りホットライン	0467-24-2040

NEC PC-9801RA2

アクセス No.L0301

価格¥823,900 ➡ IPL超特価

PC-9801RA2(32bit80386V30搭載OS/2処理速度飛躍的に向上)	¥498,000
PC-KD863G(PCエンジンゲーム機能内蔵スピーカー回転台付15"カラー)	¥138,000
3M ブランクディスケット(5"2HD*10枚)	¥ 24,000
FR-1000(拡張スロットにセット電話回線に接続するだけ直接送受信FAX)	¥ 59,800
VP-135EXPC(抜群のコストパフォーマンスプルトラクタ付136桁24ドット)	¥102,000
ペーパー15"(500枚)	¥ 2,100
電話帳電卓*贈呈(電話番号50人分,スケジュルメモOK 電卓機能付)	プレゼント中
パーソナルモデムSR-30(パソコンの新しい可能性をプレゼント!/¥19800)	プレゼント中
SR-30用ケーブル(¥5000)	プレゼント中
☆IPL's 4 BIG SUPPORT	¥ 0

標準価格¥823,900

¥1,900 ×72回 ボーナス 5.0万×12回

¥ 5,000×72回	ボーナス 3.1万×12回
¥ 6,800×60回	ボーナス 3.0万×10回
¥ 8,000×48回	ボーナス 3.69万×8回
¥10,000×36回	ボーナス 5.0万×6回

NEC PC-9801RX2

アクセス No.L0302

価格¥773,500 ➡ IPL超特価

PC-9801RX2(12/10MHz、80286V30、1MB5"FDD*2)	¥398,000
PC-KD863G(PCエンジンベーム機能内蔵スピーカー回転台付15"カラー)	¥138,000
3Mブランクディスケット(5"2HD*10枚)	¥ 24,000
一太郎Ver.3(MS-DOS版ワープロソフト)	¥ 58,000
PC-PR406HS(10"24ピン漢字ハガキ飾り文字スキャナカラープリンタ)	¥138,000
PC-CA601(RS-232Cケーブル(ノーマル)モデム カプラ用)	¥ 7,500
PC-9872U(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))	¥ 10,000
電話帳電卓*贈呈(電話番号50人分、スケジュルメモOK電卓機能付)	プレゼント中
パーソナルモデムSR-30(パソコンの新しい可能性をプレゼント!¥19800)	プレゼント中
SR-30用ケーブル(¥5000)	プレゼント中
☆IPL's 4 BIG SUPPORT	¥ 0

標準価格¥773,500

¥1,400 ×72回 ボーナス 5.0万×12回

¥ 4,800×72回	ボーナス 3.0万×12回
¥ 5,500×60回	ボーナス 3.5万×10回
¥ 8,000×48回	ボーナス 3.3万×8回
¥ 9,100×36回	ボーナス 5.0万×6回

NEC PC-9801UV II

アクセス No.L0303

価格¥566,870 ➡ IPL超特価

PC-9801UV11(処理速度向上、縦横置自在、A4ファイル大、3.5"×2FD)	¥26,5000
PC-KD854N(0.39アナログRGB4050字カラーCRT回転台付き)	¥ 84,800
MA-12AV(防磁タイプスピーカー、出力10W)	¥ 29,000
PS98-013-HV(MS-DOS(Ver3.3)磁気ディスクを効率良くサポート)	¥ 18,000
ミュージくん(MT-32+MPU-PC98、音楽ソフト付き)	¥ 99,800
AP-550PC(24ピンカラー漢字プリンタはがきB4縦可)	¥ 69,800
A4カット紙(100枚)	¥ 470
電話帳電卓*贈呈(電話番号50人分、スケジュルメモOK電卓機能付)	プレゼント中
パーソナルモデムSR-30(パソコンの新しい可能性をプレゼント!¥19800)	プレゼント中
SR-30用ケーブル(¥5000)	プレゼント中
☆IPL's 4 BIG SUPPORT	¥ 0

標準価格¥566,870

¥2,300 ×72回 ボーナス 3.0万×12回

¥ 5,100×60回	ボーナス 2.0万×10回
¥ 5,100×48回	ボーナス 3.0万×8回
¥ 8,100×36回	ボーナス 3.0万×6回
¥ 8,500×60回	ボーナス なし

超低金利 ……… 組合せ自由 全国無料配送

アクセス **No.L0304**

価格¥600,670 ➡ IPL超特価

PC-9801UV11(処理速度向上、縦横置自在、A4ファイル大、3.5"×2FD)	¥265,000
CU-21CD(迫力の21"カラーアナログCRT3モードマルチスキャン方式)	¥139,800
3Mブランクディスケット(5"2HD*10枚)	¥ 24,000
一太郎Ver.3(MS-DOS版ワープロソフト)	¥ 58,000
PC-9872U(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))	¥ 10,000
PC-PR101TL2(高速カラー10"網掛け白黒反転、ハガキ可)	¥ 83,800
A4カット紙(100枚)	¥ 470
信長の野望全国版	¥ 9,800
大戦略II(システムソフト98, 88, FM用)	¥ 9,800
電話帳電卓*贈呈(電話番号50人分、スケジュルメモOK電卓機能付)	プレゼント中
パーソナルモデムSR-30(パソコンの新しい可能性をプレゼント!¥19800)	プレゼント中
SR-30用ケーブル(¥5000)	プレゼント中
☆**IPL's 4 BIG SUPPORT**	¥ 0

¥2,400 ×72回 ボーナス 3.0万×12回 標準価格¥600,670

¥ 5,000×60回	ボーナス 2.1万×10回
¥ 5,000×48回	ボーナス 3.13万×8回
¥ 8,000×36回	ボーナス 3.1万×6回
¥10,900×24回	ボーナス 5.0万×4回

ビギナーズ・ホットライン

初心者の方々のために、常設の無料相談窓口を設けました。お気軽にご利用ください。

0467-24-0941

NEC PC-8801FE

アクセス **No.L0305**

価格¥258,200 ➡ IPL超特価

PC-8801FE(FM3音SSG3音のサウンド機能付5"2D*2FDD)	¥129,000
PC-KD854N(0.39アナログRGB4050字カラーCRT回転台付き)	¥ 84,800
3Mブランクディスケット(5"2D*10枚)	¥ 17,000
ソーサリアン	¥ 9,800
信長の野望全国版	¥ 9,800
イースII	¥ 7,800
バレンタインプレゼント(ゲーム2本 お楽しみに!)	プレゼント中
☆**IPL's 4 BIG SUPPORT**	¥ 0

¥1,600 ×72回 ボーナス 1.0万×12回 標準価格¥258,200

¥ 3,800×60回	ボーナス なし
¥ 1,200×48回	ボーナス 2.0万×8回
¥ 2,500×36回	ボーナス 2.0万×6回
¥ 4,800×24回	ボーナス 2.2万×4回

アクセス **No.L0306**

価格¥345,200 ➡ IPL超特価

PC-8801FE(FM3音SSG3音のサウンド機能付5"2D*2FDD)	¥129,000
PC-KD863G(PCエンジンゲーム機能内蔵スピーナカー回転台付15"カラー)	¥138,000
3Mブランクディスケット(5"2D*10枚)	¥ 17,000
PC-8801-25(サウンドボードII)	¥ 39,800
ソーサリアン	¥ 9,800
ソーサリアンユーティリティー	¥ 3,800
イースII	¥ 7,800
バレンタインプレゼント(ゲーム2本 お楽しみに!)	プレゼント中
☆**IPL's 4 BIG SUPPORT**	¥ 0

¥1,900 ×60回 ボーナス 2.0万×10回 標準価格¥345,200

¥ 4,500×72回	ボーナス なし
¥ 2,900×48回	ボーナス 2.0万×8回
¥ 4,700×36回	ボーナス 2.0万×6回
¥ 6,700×24回	ボーナス 3.0万×4回

NEC PC-8801MA2

アクセス **No.L0307**

価格¥447,870 ➡ IPL超特価

PC-8801MA2(FM6音リズム6音ステレオ12音源SSG3音1M5"2HD)	¥168,000
PC-KD863S(15"0.39ステレオアンプ. スピーカ. チルトスタンド付)	¥118,000
3Mブランクディスケット(5"2D*10枚)	¥ 17,000
PC-8801-17(ビデオアートボード65536表示スーパーインポーズ可)	¥ 49,800
PS88-012-2W(ビデオアートボードペイントツール)	¥ 15,000
PC-8872U(マウス)	¥ 9,800
AP-550PC(24ピンカラー漢字プリンタはがき〜B4縦可)	¥ 69,800
A4カット紙(100枚)	¥ 470
バレンタインプレゼント!(ゲームソフト2本)	プレゼント中
パーソナルモデムSR-30(パソコンの新しい可能性をプレゼント!¥19800)	プレゼント中
SR-30用ケーブル(¥5000)	プレゼント中
☆**IPL's 4 BIG SUPPORT**	¥ 0

¥2,600 ×72回 ボーナス 2.0万×12回 標準価格¥447,870

¥ 3,600×60回	ボーナス 2.0万×10回
¥ 5,000×48回	ボーナス 2.0万×8回
¥ 5,000×36回	ボーナス 3.42万×6回
¥ 9,800×24回	ボーナス 3.5万×4回

NEC PC-8801VA2

アクセス **No.L0308**

価格¥609,670 ➡ IPL超特価

PC-88VA2(16ビット1M5"2FDDマウス、アニメフレーマ添付)	¥298,000
PC-KD863S(15"0.39ステレオアンプ. スピーカ. チルトスタンド付)	¥118,000
PC-88VA-11K(ビデオボード)	¥ 39,800
PS88-VA104-HMW(絵、音、文字、アニメーションを1画面でカード感覚で統合OK)	¥ 28,000
ユーカラ VA(ワープロ機能. グラフィック機能. 通信機能)	¥ 36,000
AP-550PC(24ピンカラー漢字プリンタはがき〜B4縦可)	¥ 69,800
A4カット紙(100枚)	¥ 470
マイトアンドマジック	¥ 9,800
ソーサリアン	¥ 9,800
バレンタインプレゼント!(ゲームソフト2本)	プレゼント中
パーソナルモデムSR-30(パソコンの新しい可能性をプレゼント!¥19800)	プレゼント中
SR-30用ケーブル(¥5000)	プレゼント中
☆**IPL's 4 BIG SUPPORT**	¥ 0

¥3,100 ×72回 ボーナス 3.0万×12回 標準価格¥609,670

¥ 4,800×60回	ボーナス 2.8万×10回
¥ 6,300×48回	ボーナス 3.0万×8回
¥ 8,000×36回	ボーナス 3.93万×6回
¥ 9,400×60回	ボーナス なし

SHARP X-68000

アクセス **No.L0311**

価格¥557,000 ➡ IPL超特価

CZ-611C(20MHDD搭載、65326色発色、FM8音源内蔵)	¥399,800
CZ-601D(.39ミリ、アナログ3モードオートスキャン)	¥119,800
CZ-231AS(フルスロットル)	¥ 8,800
CZ-218AS(沙羅曼蛇)	¥ 8,800
CZ-221HS(NEW PrintShop様々なカードなどを自由に作成)	¥ 19,800
パーソナルモデムSR-30(パソコンの新しい可能性をプレゼント!¥19800)	プレゼント中
SR-30用シャープケーブル	プレゼント中
☆**IPL's 4 BIG SUPPORT**	¥ 0

¥3,000 ×72回 ボーナス 2.45万×12回 標準価格¥557,000

¥ 4,900×60回	ボーナス 2.0万×10回
¥ 4,900×48回	ボーナス 3.0万×8回
¥ 7,800×36回	ボーナス 3.0万×6回
¥10,200×24回	ボーナス 5.0万×4回

安心の3倍保証

COMPUTER CREATION

IPL

株式会社・アイピーエル

〒248 鎌倉市雪ノ下4-1-12 雪ノ下ビル

鎌倉市雪ノ下3-4-23：商品管理部

AM10:00▶PM8:00

水曜日定休

SHARP X68000 ACE HD

アクセス **No.L0309**

価格¥571,600 ➡ IPL超特価

CZ-601C(CPU68000, 2Mバイト, 65536同時発色)	¥319,800
CZ-601D(.39ミリ、アナログ3モードオートスキャン)	¥119,800
CZ-6ST1(角度自由自在、調節OK!)	¥ 5,800
3Mブランクディスケット(5"2HD*10枚)	¥ 24,000
CZ-8PC3(10"カラー熱転写, ハガキ可。漢字53字/秒)	¥ 65,800
CZ-221HS(NEW Printshop様々なカードなどを自由に作成)	¥ 19,800
CZ-218AS(沙羅曼蛇)	¥ 8,800
CZ-232AS(熱血高校ドッジボール部)	¥ 7,800
電話帳電卓*贈呈(電話番号50人分, スケジュルメモOK 電卓機能付)	プレゼント中
パーソナルモデムSR-30(パソコンの新しい可能性をプレゼント!¥19800)	プレゼント中
SR-30用シャープケーブル	プレゼント中
☆**IPL's 4 BIG SUPPORT**	¥ 0

¥2,200 ×72回 ボーナス 3.0万×12回 標準価格¥571,600

¥ 5,000×60回	ボーナス 2.0万×10回
¥ 5,000×48回	ボーナス 3.0万×8回
¥ 7,900×36回	ボーナス 3.0万×6回
¥ 8,300×60回	ボーナス なし

アクセス **No.L0310**

価格¥628,200 ➡ IPL超特価

CZ-601C(CPU68000, 2Mバイト, 65536同時発色)	¥319,800
CU-21CD(迫力の21"カラーアナログCRT3モードマルチスキャン方式)	¥139,800
3Mブランクディスケット(5"2HD*10枚)	¥ 24,000
CZ-213MS(MUSIC PRO 68K)	¥ 18,800
CZ-214MS(SOUND PRO 68K)	¥ 15,800
CZ-215MS(AD PCM機能をサポートしたサンプリングエディタ)	¥ 17,800
CZ-8PC3(10"カラー熱転写, ハガキ可。漢字53字/秒)	¥ 65,800
めぞん一刻 完結	¥ 7,800
信長の野望全国版	¥ 9,800
ドラゴンスピリット	¥ 8,800
CZ-8NJ1(ジョイカード)	プレゼント中
パーソナルモデムSR-30(パソコンの新しい可能性をプレゼント!¥19800)	プレゼント中
SR-30用シャープケーブル	プレゼント中
☆**IPL's 4 BIG SUPPORT**	¥ 0

¥2,900 ×72回 ボーナス 3.0万×12回 標準価格¥628,200

¥ 5,000×60回	ボーナス 2.5万×10回
¥ 6,000×48回	ボーナス 3.0万×8回
¥ 8,000×36回	ボーナス 3.71万×6回
¥ 9,200×60回	ボーナス なし

☆IPL's 4 BIG SUPPORT

1. IPL保証書付き安心の3倍保証
2. ワイドに1ヶ月間の初期不良交換サービス
3. ひとりひとりをしっかりフォローする添削付通信講座(無料)
4. キーボードレッスン添付(PC98、EPSON286シリーズ)

輸送上のトラブルにも対応

お申し込みはナンバーでお願いします。

※IPL超特価システムはさらにおトクなシステム。お電話でお問合せください。

パソコンプラザ OCT オクト

'88 オクトで始まるパソコンワールド

☎03-730-6271

●営業時間 AM 11:00～9:00/日曜・祭日PM7:00

〒144 東京都大田区蒲田4-6-7 FAX 03-730-6273

全国通販

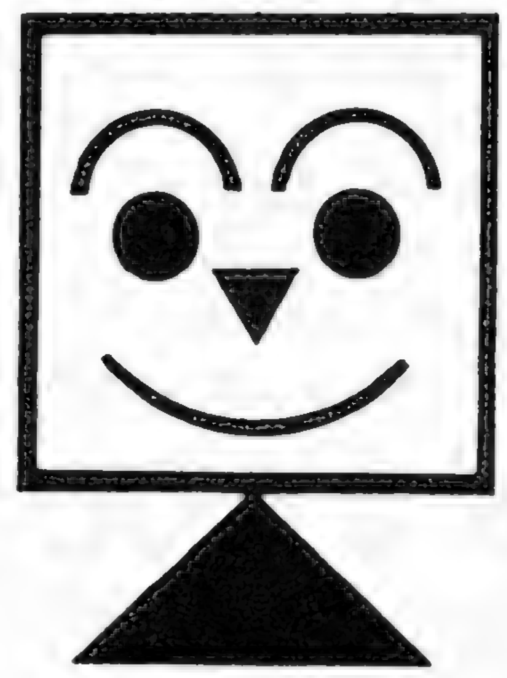
●定休日：毎週火曜日
祭日の場合翌日になります。

電話一本で、ハイ即納

OCT-1 システム インフォメーション

- ▶全商品保証付(メーカー保証+当社保障1年)
- ▶超低金利ハッピークレジット(1回～60回)頭金ナシOK！
- ▶冬のボーナス一括払いOK!! ボーナス2回払いOK!!
- ▶配達日の指定OK！(万全なサポート体制)
- ▶商品の組合せ自由！ オクトフリーダムシステム
- ▶店頭デモンストレーション実施中

オクト
セレクテッドシステム



案内図



店頭セール実施中

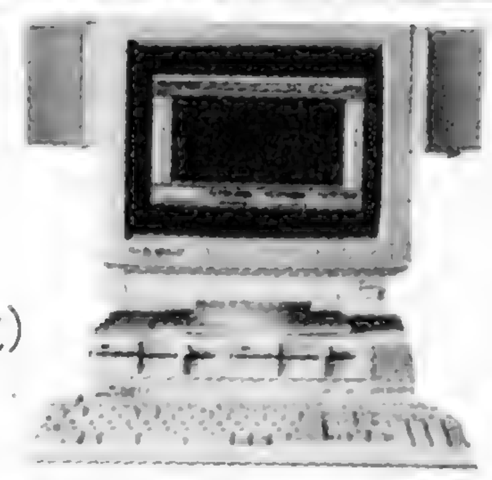
オクトで始まるパソコンワールド。

2月15日～4月10日まで
店頭にて、ゲームソフト25%OFF!!

ご来店にて、お買上げの方には、
粗品をプレゼント!!

OCT-1 オクト 大感謝祭セール OPEN

NEC PC-88フェア！ これでカンペキ。組合せ自由.!! (送料¥2,000)



PC-8801FE
- ●PC-8801FE
- ●CU-14BD
- ●MD-2D(10枚)
- ●ジョイカード(連射式)
- ●ゲームパック

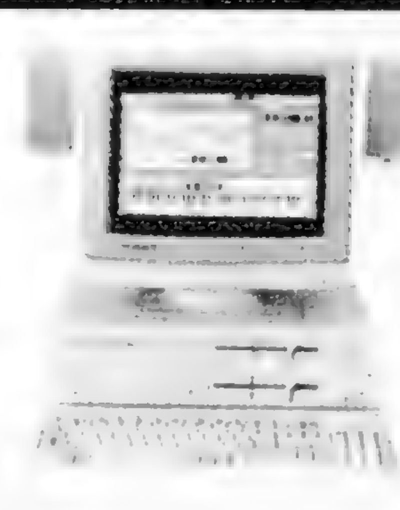
NEW

定価合計¥193,800
特価¥127,000

PC-8801MA2
- ●PC-8801MA2
- ●CU-14BD
- ●MD-2HD(10枚)
- ●ジョイカード(連射式)
- ●ゲームパック

NEW

定価合計 ¥232,800
特価¥155,000



PC-88VA2
- ●PC-88VA2
- ●CU-14BD
- ●MD-2HD(10枚)
- ●ジョイカード(連射式)
- ●ゲームパック

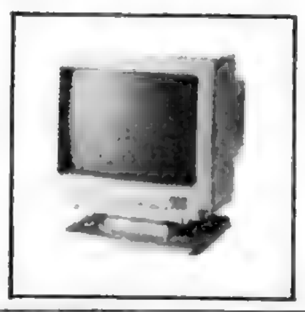
定価合計¥362,800
特価¥248,000

PC-88VA3
- ●PC-88VA3
- ●CU-14BD
- ●MD-2HD(10枚)
- ●ジョイカード(連射式)
- ●ゲームパック

定価合計¥463,800
特価¥316,000

SHARP CU-14BD

推奨品



2モードオートスキャン
65536色表示
アナログ専用
4050文字
88シリーズに最適!!
定価¥64,800

★上記セットでディスプレイ変更の場合

- ●PC-KD854………¥13,000
- ●PC-KD863S………¥42,000
- ●PC-TV453N………¥57,000
- ●トムソン4475N……¥ 4,000
- ●PC-TV353………¥38,000
- ●CU-14CD…………¥17,000
- ●PC-KD863G………¥58,000
- ●PC-KD854N………¥18,000

を、加算して下さい。

88とセットで！限定ディスプレイ
SHARP CZ-880D(GY)
定価¥109,800
推奨品

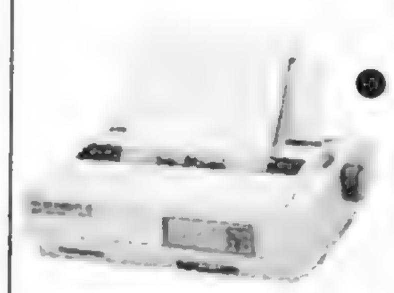
- ●TVチューナー内蔵
- ●2モードオートスキャン
- ●ビデオアートボード対応
- ●アナログ/デジタル
- ●4050文字、0.31mmドット



※88セットでディスプレイ変更の場合 ＋¥25,000

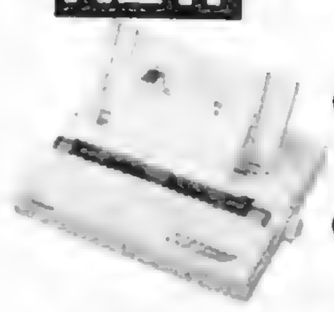
PC-88シリーズ用 プリンター コーナー (ケーブル・A4熱転写用紙100枚付)(送料無料!!) 送料¥1,000

NEC PC-PR101TL2
- ●24ドット熱転写漢字プリンター
- ●普通紙、OHPシートハガキ印字OK



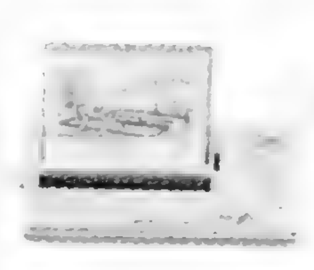
(定価¥83,800) 特価¥54,000

EPSON AP-550PC
NEW
- ●24ドット熱転写漢字プリンター
- ●連続用紙の使用もOK！(トラクタ別売)
- ●ハガキ～B4縦まで印字OK.!!



定価¥ 69.800 特価¥48,000

STAR TX-24CL
- ●24ドット熱転写漢字プリンター
- ●7色カラー印字
- ●コピー用紙、ハガキにも印字OK！



(定価¥69,800) 特価 ¥46,000

- ◉BROTHER M-1024 II (定価¥99,800)……………特価¥44,000
- ◉BROTHER M-1224P/X (定価¥79,800) NEW……特価¥52,000
- ◉EPSON AP-800PC (定価¥99,800)……………特価¥69,000
- ◉NEC PC-PR406H……………特価¥55,000

アプリケーションソフト (送料¥500)

ソフト名	内容	メディア	定価	特価
PI	ワープロ グラフィック	5D/5HD	¥40,000	¥28,000
SHOGUN 2	ワープロ グラフィック	5D/5HD	¥34,800	¥25,000
ユーカラart88	ワープロ グラフィック	5D/5HD	¥30,000	¥21,000
スーパー春望 クリエイティブ	ワープロ グラフィック	5D	¥34,800	¥26,000
スーパー春望 クリエイティブII	ワープロ グラフィック	5HD	¥37,800	¥28,000
Kid 88	グラフィック	5D	¥25,000	¥19,000
Kid VA	グラフィック	5HD	¥28,000	¥21,000
PI TERM	通信	5D/5HD	¥12,800	¥ 9,900

周辺機器 (送料¥500)

商品名(型番)	内容	定価	特価
PC-8801-11	サウンドボード(MA/FA)	¥19,800	¥15,900
PC-8801-23	サウンドボードII(MKII)	¥39,800	¥31,900
PC-8801-24	サウンドボードII(FH/MH)	¥39,800	¥31,900
PC-8801-17	ビデオアートボード	¥49,800	¥39,900
PC-8872	マウス	¥ 9,800	¥ 7,900
TN-MOUSE88	マウス	¥ 7,800	¥ 4,500
OMRON MD-1200A II	モデム	¥24,800	¥18,000
XE-1 PRO	ジョイスティック	¥ 9,500	¥ 8,000

ゲームソフトALL 23% off セットでどうぞ！ 安いゾー

※掲載の価格は 1/30 現在ですので、まずはお電話にてご確認下さい。 定休日：火曜/祭日の場合、翌日になります。

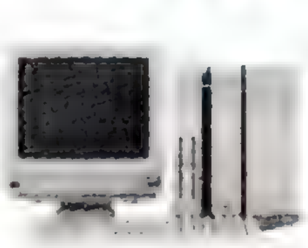
■特に人気のある商品によっては、しばらくお待ち願うことがありますのでご了承下さい。

厳選された製品を、より安く、より早く、皆様のお手元に!!

広告掲載商品以外の
製品も取扱っております。

SHARP X68000 フェアープレゼント!! ドラゴンスピリット(¥8,800) よりどりみどり! キミはどれを選ぶ?(送料無料)

X68000ACE



● CZ-601C
● CZ-601D
● MD-2HD

定価合計¥439,600

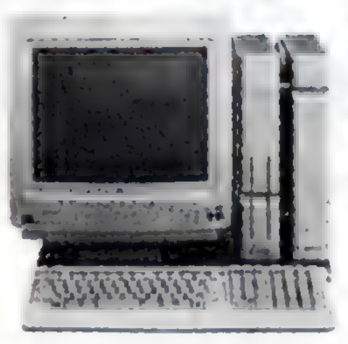
超低金利クレジットでドーゾ

①CZ-601C＋CZ-601D＋MD-2HD (10枚) 定価合計¥464,800
電話で問い合せよう! オクト大特価

②CZ-601C＋CZ-603D＋MD-2HD (10枚) 定価合計¥404,600
電話で問い合せよう! オクト大特価

③CZ-601C＋CU-21CD＋MD-2HD (10枚) 定価合計¥459,600
電話で問い合せよう! オクト大特価

X68000ACE-HD



● CZ-611C
● CZ-601D
● MD-2HD(10枚)

定価合計 ¥519,600

超低金利クレジットでドーゾ

①CZ-611C＋CZ-611D＋MD-2HD (10枚) 定価合計¥544,800
電話で問い合せよう! オクト大特価

②CZ-611C＋CZ-603D＋MD-2HD (10枚) 定価合計¥484,600
電話で問い合せよう! オクト大特価

③CZ-611C＋CU-21CD＋MD-2HD (10枚) 定価合計¥537,800
電話で問い合せよう! オクト大特価

プリンター(用紙付)(送料無料)

SHARP CZ-8PC3
24ドット熱転写カラー漢字プリンター
(定価¥65,800) ㊙大特価!!

SHARP CZ-8PK9
24ピン漢字ドットプリンター

X68000用ソフト/周辺機器 (送料¥500)

型名	商品	定価	特価
Z's STAFF PRO68K	グラフィック	¥58,000	¥41,800
KAMIKAZE	データベース	¥68,000	¥47,000
EW	ワープロ	¥38,000	¥29,300
C-TRACE68	グラフィック	¥68,000	¥51,000
C-COMPILER PRO68	C言語	¥39,800	特価
SAMPLING PRO68K	ミュージックソフト	¥17,800	特価

X-1ターボII/X-1TWIN用ソフト/周辺機器

型名	商品	定価	特価
SAMURAI	ワープロ	¥19,800	¥14,800
スーパー春望クリエイティブ	ワープロ 5Dグラフィック	¥34,800	¥26,000
スーパー春望クリエイティブII	ワープロ 5HDグラフィック	¥37,800	¥28,000
SHOGUN 2	ワープロ 5HDグラフィック	¥34,800	¥25,000
CZ-8BV2	カラーイメージボード	¥39,800	特価
CZ-8BS1	FM音源	¥23,800	特価

SHARP (送料無料!!)

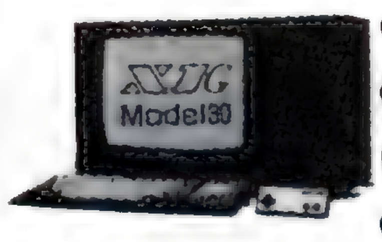
NEW X-1ターボIII



● CZ-888C(BK) ¥169,800
● CZ-860D(BK) ¥99,800
● MD-2HD(10枚)
● ジョイカード
● ゲームパック

大特価!! TEL下さい。

X-1G 限定



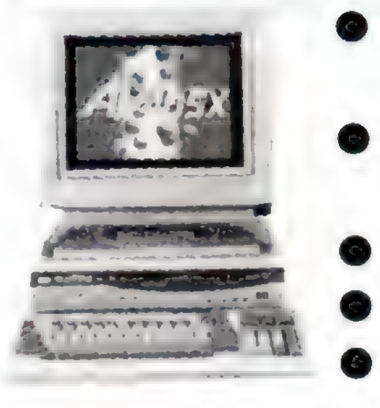
● CZ-822CB
● CZ-820DB
● MD-2D(10枚)
● ジョイカード
● ゲームパック

定価¥197,800

特価¥79,800

富士通 (送料無料)

NEW FM-77AV40SX



● FM-77AV40SX ¥178,000
● FMTV-155 ¥138,000
● MF-2DD(5枚)
● ジョイカード
● ゲームパック

大特価!! ¥210,000

ソフト/周辺機器

富士通 FMPR-204B (定価¥80,000) 特価¥55,000

DRACO-C (定価¥9,800) 特価¥8,500

FMミュージックエディタIII (定価¥20,000) 特価¥15,400

FMテレアクト AV通信 (定価¥17,000) 特価¥13,000

NEC PC-98 & EPSON PC-286シリーズ特選セット (送料¥2,000)

NEC PC-9801RX-2

NEW



● PC-9801RX-2
● トムソン4475N
● MD-2HD(10枚)
● マウス＋ゲーム

¥318,000

EPSON PC-286VE-STD

NEW



● PC-286VE-STD
● トムソン4475N
● MD-2HD(10枚)
● マウス＋ゲーム
推奨 ● MS-DOS

限定 ¥240,000

● PC-9801UV11＋トムソン4475N＋MF-2HD(5枚)＋マウス
¥233,000

※トムソン4475N 0.31mmドットピッチ、チルト台付

EPSON
● PC-286US-STD＋トムソン4475N＋マウス＋MF-2HD(5枚)＋MS-DOS
特価¥235,000

NEC
● PC-9801VM11＋トムソン4475N＋MD-2HD(10枚)＋マウス＋ゲーム
特価¥279,000

★ディスプレイ変更の場合

● CU-14CD……＋¥10,000
● PC-TV353……＋¥35,000
● PC-TV453N……＋¥53,000
● PC-KD854N……＋¥16,000
● PC-KD854……＋¥9,000
● PC-286CD2……＋¥20,000

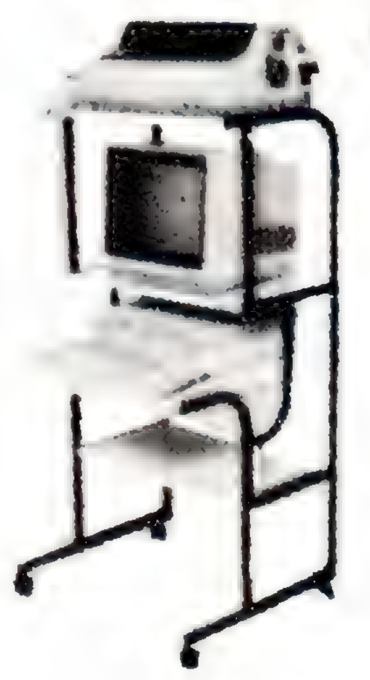
加算してください。

オクト推奨プリンター (送料¥1,000)

● STAR AR-2415……特価¥63,000
● EPSON VP-135EXPC…特価¥69,000
● NEC PC-PR201TH…特価¥89,000

パソコンラック

H-7



● キミだけのパソコンスペースを作っちゃおう。置き方、自由自在。
1245(H)×614(D)×600(W)㎜

(定価¥22,800) 送料無料
特価¥12,000

店頭ゲームソフトオール23%off! ビジネスソフト20%より特価中

★通信販売お申込みのご案内★

※輸送時のトラブル、初期不良の場合は新品と交換させていただきます。

お申込みはお電話でお願いします。お客様の〈住所〉〈氏名〉〈電話番号〉及び〈商品名〉をお知らせ下さい。● 入金確認後ただちに商品をご送付いたします。

現金一括払い
銀行振込：お近くの銀行より(電信扱い)にてお振込み下さい。
現金書留：封筒の中に住所・氏名・商品名をご記入の上当社までお送り下さい。

クレジット
専用お申込用紙をお送り致します。ので、必要事項をご記入、ご捺印の上ご返送下さい。手続きは簡単です。

振込先
三菱銀行 蒲田支店 ㊟No.0278691
東京都民銀行 蒲田支店 ㊟No.0320955
株式会社 億人(オクト)

※掲載の価格は1/30現在ですので、まずはお電話にてご確認ください。
※店頭でお買上げの方、粗品をサービスさせていただきます。ぜひご来店ください。

オクトで始まるパソコンワールド。

店頭にて、ゲームソフト25%OFF!! 2月15日～4月10日まで

ご来店にて、お買上げの方には、粗品をプレゼント!!



お申し込みは料金無料のフリーダイヤルで!!

0120-009898

受付時間

AM9:30▶PM9:00 **電話一本即納!**

藤沢	0466(43)1775	静岡	0542(54)0696
札幌	011(771)4971	名古屋	052(581)4325
盛岡	0196(24)3172	大阪	06(362)5057
仙台	022(267)5371	広島	082(293)0811
新潟	0252(75)5076	福岡	092(481)0502
東京	03(226)9286	FAX	0466(43)1265

18歳未満の方は保護者とご一緒にお電話下さい。

PC-8801FE



パソコンを自在に操る。子供達に必要なのは、そんな能力です。

プラン338 88FE純正基本セット TELにて

PC-8801FE	129,000円
PC-KD863G(PCエンジンゲーム機能内蔵CRT)	138,000円
PC-88D41-2W(N88-日本語BASICシステムディスク)	16,000円
ブランクディスケット3M(5インチ2D)10枚	17,000円
定価合計	300,000円

クリーニングディスクサービス

ウェーブ・アイ特価

9,000円×18回	ボーナス20,800円×3回
6,000円×24回	ボーナス20,900円×4回
3,000円×36回	ボーナス21,100円×6回
5,000円×48回	ボーナス なし

PC-8801MA2



新登場

ザッツ・デジタルエンターテーナー

プラン332 88MA2純正基本セット TELにて

PC-8801MA2	168,000円
PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ、回転台付)	118,000円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	304,000円

クリーニングディスクサービス

ウェーブ・アイ特価

8,000円×18回	ボーナス28,300円×3回
5,000円×24回	ボーナス28,000円×4回
3,000円×36回	ボーナス21,900円×6回
5,100円×48回	ボーナス なし

プラン333 88MA2本格ワープロセット TELにて

PC-8801MA2	168,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、回転台付)	84,800円
PC-PR101TL2(80桁カラー熱転写プリンター)	83,800円
P1(ワープロソフト)	40,000円
PC-8872U(マウス)	9,800円
SR-007(縦型4段パソコンデスク)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	435,180円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

9,000円×24回	ボーナス28,100円×4回
6,000円×36回	ボーナス20,500円×6回
4,000円×48回	ボーナス19,800円×8回
6,100円×60回	ボーナス なし

A1WX

プラン354 A1WX純正ワープロセット TELにて

FS-A1WX(MSX2+)	69,800円
TH-14G1(TV内蔵CRT)	66,000円
FS-PK1(24ドット熱転写漢字プリンター)	42,800円
FS-JM1(マウス)	7,800円
FS-VC3011A(CRT接続ケーブル)	3,000円
ブランクディスケット(3.5インチ2DD)10枚	18,000円
定価合計	207,400円

クリーニングディスクサービス

ウェーブ・アイ特価

13,800円×12回	ボーナス なし
9,500円×18回	ボーナス なし
7,300円×24回	ボーナス なし
5,100円×36回	ボーナス なし

PC-88VA2・3



誰もがカード感覚であやつれる88VA2・3

プラン340 88VA2純正基本セット TELにて

PC-88VA2	298,000円
PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ付、回転台付)	118,000円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	434,000円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス24,300円×4回
6,000円×36回	ボーナス22,000円×6回
4,000円×48回	ボーナス21,000円×8回
6,200円×60回	ボーナス なし

プラン343 88VA3純正基本セット TELにて

PC-88VA3	398,000円
PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ・回転台付き)	118,000円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	534,000円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス24,100円×6回
6,000円×48回	ボーナス20,000円×8回
4,000円×60回	ボーナス22,700円×10回
6,700円×72回	ボーナス なし

X68000 ACE / ACE HD



ハードの余裕がフレンドリーなオペレーションを生みだしている。ますます熱くなるクリエイティブワークステーション

プラン346 X68000ACEアートセット TELにて

CZ-601C	319,800円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT)	84,800円
CZ-6TU(RGBシステムTVチューナー)	35,800円
CZ-8PC3(80桁、カラー熱転写プリンター)	65,800円
CZ-6VT1(カラーイメージユニット)	69,800円
Z'S STAFF PRO68K	58,000円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	652,480円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

12,000円×36回	ボーナス25,300円×6回
9,000円×48回	ボーナス21,600円×8回
6,000円×60回	ボーナス27,000円×10回
9,000円×72回	ボーナス なし

プラン347 X68000ACEミュージックセット TELにて

CZ-601C	319,800円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT)	84,800円
CZ-8PC3(80桁、カラー熱転写プリンター)	65,800円
Music PRO68K(簡単操作の楽譜ワープロ)	18,800円
Sound PRO68K(FM音源サウンドエディタ)	15,800円
Sampling PRO 68K(高機能サンプリングエディタ)	17,800円
AN-160SP(アンプ内蔵スピーカーシステム)	59,800円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	601,080円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

10,000円×36回	ボーナス29,400円×6円
7,000円×48回	ボーナス27,400円×8回
5,000円×60回	ボーナス27,900円×10回
8,300円×72回	ボーナス なし

プラン350 X68000ACEHDアートセット TELにて

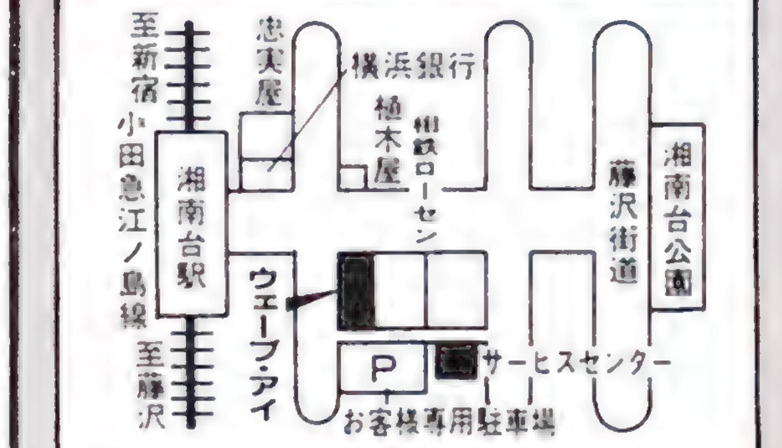
CZ-611C	399,800円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT)	84,800円
CZ-8PC3(80桁、カラー熱転写プリンター)	65,800円
Z'S STAFF-PRO68K(グラフィックツール)	58,000円
PRINT-SHOP-PRO68K(高機能ポップアートツール)	19,800円
CZ-6TU(RGBシステムチューナ)	35,800円
CZ-6VT1(カラーイメージユニット)	69,800円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット(5インチ2HD10枚)	18,000円
定価合計	752,280円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

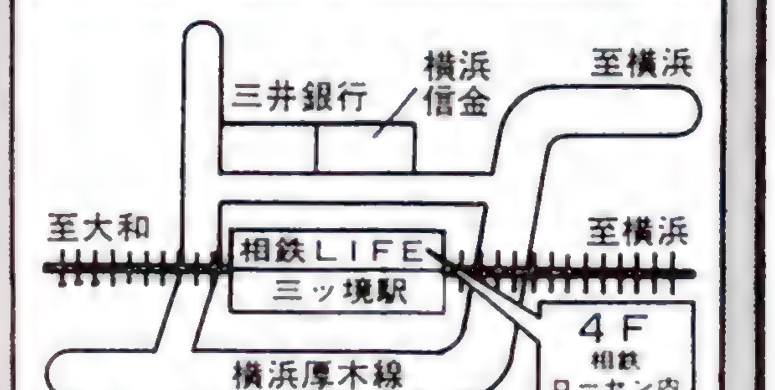
ウェーブ・アイ特価

12,000円×36回	ボーナス40,800円×6回
10,000円×48回	ボーナス27,600円×8回
8,000円×60回	ボーナス25,000円×10回
10,500円×72回	ボーナス なし

ウェーブ・アイ湘南台店



ウェーブ・アイ三ッ境店



TEL.045(363)7044

●おハガキでの注文もご利用下さい。

いそがしくなかなかTELするひまがないという方のために、おハガキでのご注文も受け賜っております。ハガキに右記事項をご記入の上お送り下さい。

〒252 藤沢市湘南台一丁目一〇番地一号 ウェーブ・アイ ログイン係

1. 住所
2. 氏名
3. 年令
4. 電話番号
5. 保護者名 ㊞ (20才未満の方)
6. 商品名
7. 支払い方法 月々 円× 回 ボーナス 円× 回

振込銀行▶横浜銀行 湘南台支店 当座000467

㈱ウェーブ・アイ 〒252 神奈川県藤沢市湘南台1-10-1

※第二・第三火曜日 定休日

時代に熱く応える、ウェーブ・アイ

ゲーム仲間のショップです。

ホビー+ゲーム+パソコンソフト





NEW SHOP

新作ソフト続々入荷中!

★パズルゲームにハマる

テトリス	〈ビーピーエス〉PCシリーズ、X68000、MSX2	¥6,800
ディアブロ	〈ブロダーバンドジャパン〉PCシリーズ、MSX2	¥6,800
上海	〈システムソフト〉	PCシリーズ……¥6,500 MSX2……¥5,800

★アドベンチャーゲームにハマる

琥珀色の遺言	〈リバーヒルソフト〉PCシリーズ、X68000、MSX2	¥9,800
サイオブレード	〈T&Eソフト〉PC88SR、MSX2	¥8,800

★シミュレーションゲームにハマる

ライトニングバッカス	〈日本コンピューターシステム〉PC88SR	¥7,800
ファーストクイーン	〈呉ソフトウェア工房〉PC9801(5"2HD、3.5"2HD)	¥8,800

特典多数のメンバーズカードを発行しております。
各種クレジットカード御利用いただけます。

池袋パルコ 5F
POST HOBBY
〒171 東京都豊島区南池袋1-28-2
池袋パルコ5F
phone 03-987-0531
AM10:00～PM8:30

千葉パルコ 7F
POST HOBBY
〒280 千葉市中央2-2-2
千葉パルコ7F
phone 0472-25-1568
AM10:00～PM8:00

吉祥寺パルコ B-1
POST HOBBY
〒180 東京都武蔵野市吉祥寺本町
1-6 吉祥寺パルコB-1
phone 0422-21-8145
AM10:00～PM8:00

札幌パルコ 7F
POST HOBBY
〒060 札幌市中央区南一条西3-3
札幌パルコ7F
phone 011-214-2283
AM10:00～PM8:00

輸入ソフトも充実! マークでどうぞ

渋谷パルコ パートI・6F

MARK
ADVANCED IMPORT HOBBY MART
GAMES & MODELS

〒150 東京都渋谷区宇田川町15-1
渋谷パルコパートI・6F
phone 03-464-6627
AM10:00～PM8:30

AMIGA	DARK CASTLE	¥8,000
	STAR GLIDER II	¥8,000
	QUESTRON II	¥8,500
	HUNT FOR RED OCTOBER	¥8,000
	REACH FOR THE STAR	¥8,500
	TETRIS	¥6,000
	FEARY TALE ADVENTURE	¥8,000
	FALCON	¥8,500
APPLE II GS	DEFENDER OF THE CROWN	¥8,500
	HARDBALL	¥8,000
	SILENT SERVICE	¥6,000
	GUNTLET	¥8,000
	PAPER BOY	¥7,000
APPLE	BATTLE OF NAPOLEON	¥8,500
	WASTELAND	¥8,500
	DUNGEON MASTERS ADDT VOL 1	¥5,000
	WIZARDRY V-HERT OF THE MAELSTORM	¥8,500
	MACARTHUR'S:BATTLE FROM KOREA	¥7,000
IBM	STAR TREK:REBEL UNIVERSE	¥8,000
	POOL OF RADIANCE ADVANCED D&D	¥8,500
	HUNT FOR RED OCTOBER	¥8,000
	FALCON	¥8,500
	TETRIS	¥6,000
	WIZARDRY-KNIGHTS OF DIAMONDS	¥8,500
	WIZARDRY-LEGACY OF LLYLGAMYN	¥8,500
	F-19 STEALTH FIGHTER	¥16,000
	GUNSHIP	¥12,000
	BATTLEHAWK 1942	¥8,500

輸入ソフト通販いたします。
マークまでお問い合せ下さい。

☆送料なし
☆即日発送

新作予約受付中

営業時間
AM11:00〜PM9:00
水曜日定休

全国通販

ゲームソフト一律　¥1,000引
ビジネスソフト一律　20%引

★定価¥6,000以下のソフトは定価販売とさせていただきます。
★定価¥10,000以下のソフトはゲームソフトと同様とさせていただきます。

通信販売お申し込み方法

■ご注文の際は必ず、住所、氏名、電話番号、商品名、**機種**、**メディア**を詳しく明記して下さい。

送金方法

1. 普通封筒に入れる
   郵便為替/切手＋手数料　約¥160
2. 現金書留/切手代¥420
3. 銀行振込/手数料¥600
   東海銀行秋葉原支店　㊟551807

新作予約をご利用下さい!!

ディスケット(ノーブランド)5インチ2D
5箱　(50枚)¥　4,500
10箱(100枚)¥　7,500

ディスケット(ノーブランド)5インチ2HD
5箱　(50枚)¥　6,500
10箱(100枚)¥10,000

ディスケット(ノーブランド)3.5インチ2HD
5箱　(50枚)¥15,000

ディスケット(ノーブランド)3.5インチ2DD
5箱　(50枚)¥12,000

◎その他、マクセル、TDK、あります。

PC9801用コピーツール(ウエストサイド)・ウィザード98
定価¥16,800………¥15,000

PC8801用コピーツール(ウエストサイド)・ウィザード88
定価¥12,800………¥11,800

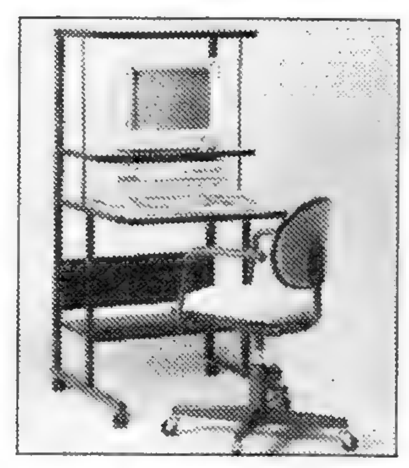
X68000用コピーツール京都メディア・ザ・ファイルマスター
定価¥14,800…………¥13,500

MSX2用コピーツール京都メディア・ザ・ファイルマスター
定価¥　8,800…………¥8,000

PC9801用マウス　定価¥6,800………¥3,800

MSX2用マウス
PC8801用マウス
}定価¥7,800………¥5,800

パソコンデスク各種…………カタログを送ります。
15〜30%引



パソコンデスク
(620W×640D×1280H)……………………¥16,800
OAチェアー……………………………¥15,000

PC9801用サウンドボード　定価¥22,000
▶¥15,800

PC9801用サウンドボード　定価¥25,000(NEC)
▶¥22,000

ジョイスティック……………………¥2,500より

ドライブクリーニングセット…¥2,500(3.5、5インチ)

ワープロ用紙(白、単)1000枚…………¥2,800

ワープロ用紙(白、連)1000枚…………¥2,800

超特価でご奉仕します!!

以上全品送料なし

カタログ希望の方へ

ワープロソフト　セット
データベースソフト　セット
本体　セット
その他
切手350円同封の上
申し込みください。

新作ソフトセンター

〒101　東京都千代田区神田佐久間町1-14　第2東ビル3F 301
TEL 03-251-0430
FAX 03-251-2273

アフターサービス万全

初期不良、輸送トラブルが発生しました際には即交換させていただきます。

入金後のキャンセルは全額返金します。

安心と信頼の誌上ショッピング メディアショップ お申込みは今すぐ電話かハガキで!!

株式会社 メディアショップ ハイランド　〒239 神奈川県横須賀市ハイランド3 9 6

電話でのお申込みは

東京受付センター
☎03(252)2608
大阪受付センター
☎06(363)1605

年中無休AM10時～PM10時

ハガキでのお申込みは

〒239
神奈川県横須賀市ハイランド3-9-6
㈱メディアショップ ハイランド
ログイン係

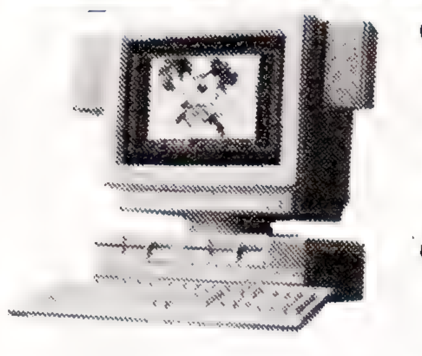
申込書
- 商品名(商品番号)
- 支払回数
- お名前
- 生年月日
- ご住所、電話番号
- お勤め先
  名称、住所、電話番号

通信販売のお申込み方法

▶現金一括でお申込みの方
- 商品名(商品番号)及び、住所、氏名、電話番号、ご覧の雑誌名をご記入の上、代金を現金書留でお送り下さい。
- 振込をご希望の方は、必ずお振込前にお電話又はおハガキで、お知らせ下さい。
  〈銀行振込〉協和銀行・久里浜支店　当座No.2945
  〈郵便振替〉横浜9-42177

▶クレジットでお申込みの方
- 電話かハガキでお申込み下さい。
  クレジット申し込み用紙をお送り致しますので、ご記入の上、当社へお送り下さい。

NEC PC-8801MA2



- PC-8801MA2
  こんどのPC8801MA2。この高性能、高機能が、僕達の感性になる。
- PC-KD863S
  15インチ高解像度カラーディスプレイ(マルチシンクロモード)

標準価格 286,000円

商品番号 196	一括払価格 225,000円
24回	初回12,550円・10,900円×23回
36回	初回10,750円・ 7,600円×35回

NEC PC-8801FE

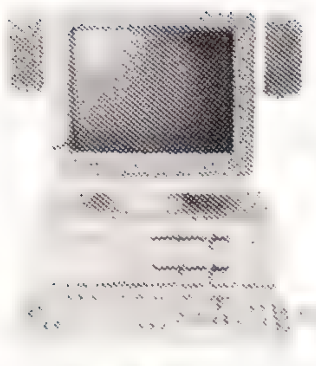


- PC-8801FE
  テレビとつなげばすぐに使える、手軽な本格パソコンPC−8801FE新登場。
- PC-KD854N
  14インチカラーディスプレイ

標準価格 213,800

商品番号 197	一括払価格 165,000
24回	初回9,050円・8,000円×23回
36回	初回6,950円・5,600円×35回

NEC PC-88VA2

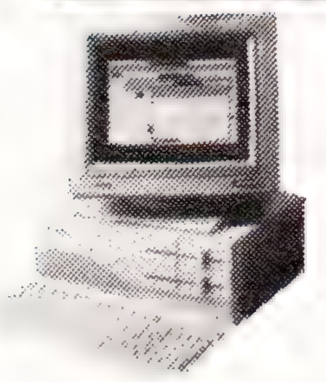


- PC-88VA2
  ビデオ映像とアニメーションで広がる、新しい映像の世界。
- PC-KD863S
  15インチ高解像度カラーディスプレイ。

標準価格 416,000円

商品番号 180	一括払価格 328,000円
24回	初回18,060円・15,900円×23回
36回	初回11,440円・11,200円×35回

NEC PC-9801RA2



- PC-9801RA2
  ハワフルに進化したビジネス仕様の32ビット98 高性能32ビットCPUとマルチタクスOS、MML機能
- N5913L
  14インチカラーティスフレイ(専用高解像度)

標準価格 636,000円

商品番号 192	一括払価格 498,000円
24回	初回26,060円・24,200円×23回
36回	初回17,540円・17,000円×35回

NEC PC-9801RX2

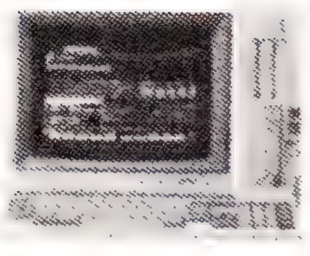


- PC-9801RX2
  高速・大容量化で高度なビジネスニーズに応えるオフィスの新・標準機。
- PC-KD854N
  14インチカラーディスプレイ

標準価格 482,800円

商品番号 195	一括払価格 375,000円
24回	初回20,150円・18,200円×23回
36回	初回13,250円・12,800円×35回

NEC PC-9801UV11

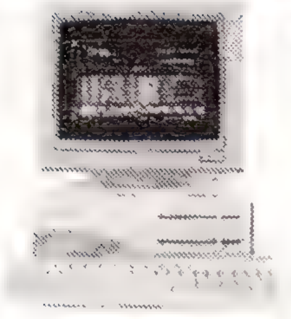


- PC-9801 UV11
  A4ファイル大のコンパクトサイズに高度なビジネス機能を凝縮した最新鋭3.5インチ16ビット。
- PC-KD854N
  14インチカラーディスプレイ

標準価格 349,800

商品番号 178	一括払価格 268,000円
24回	初回14,560円・13,000円×23回
36回	初回11,140円・ 9,100円×35回

NEC PC-9801VM11

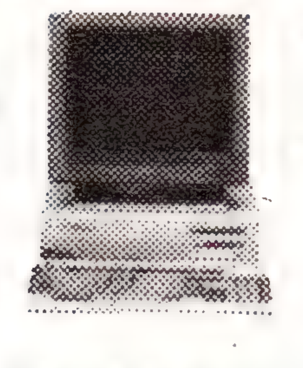


- PC-9801VM11
  確かな実績と豊富なソフト資産を継承。あらゆるオフィス業務を手堅くこなす実力派16ビット。
- PC-KD854N
  14インチカラーディスプレイ

標準価格 412,800円

商品番号 198	一括払価格 318,000円
24回	初回15,560円・15,500円×23回
36回	初回13,140円・10,800円×35回

NEC PC-9801UX21

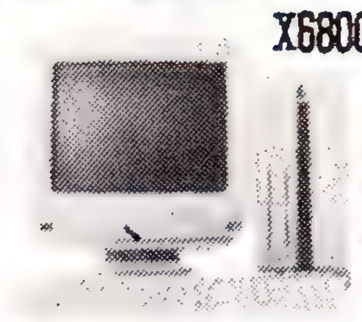


- PC-9801UX21
  最先端のビジネスを高速化するコンパクト16ビット
- PC-KD854N
  14インチカラーディスプレイ

標準価格 432,800円

商品番号 159	一括払価格 328,000円
24回	初回18,060円・15,900円×23回
36回	初回11,440円・11,200円×35回

SHARP X68000



X68000 オリジナルグッズ
プレゼント実施中!!

- X ウォールポケット
- X ポーチ
- X マウスパット

御買上げのお客様に、上記X68000オリジナルグッズを1点、もれなくプレゼント。

SHARP X1 turbo Z III



- CZ-888C
  画像取り込み、ビデオ編集ステレオFM音源。多彩な機能で広がるアートワーク。ADVANNCED TURBO
- CZ-860D
  14型カラーディスプレイテレビ。

標準価格 269,600円

商品番号200	一括払価格 特別価格
24回	初回11,260円・10,600円×23回
36回	初回 9,140円・ 7,400円×35回

SHARP X1 turbo Z

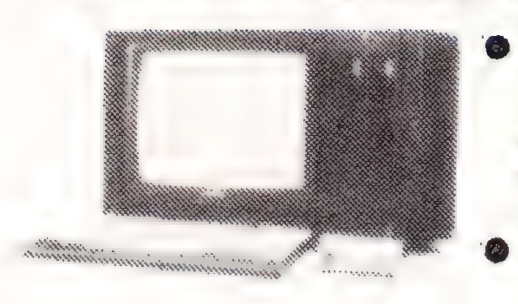


- CZ-880C
  [illegible]
- CZ-880D
  [illegible]

標準価格 327,800円

商品番号 167	一括払価格 158,000円
24回	初回7,760円・7,700円×23回
36回	初回8,840円・5,300円×35回

SHARP パソコンテレビ X1G Model 30

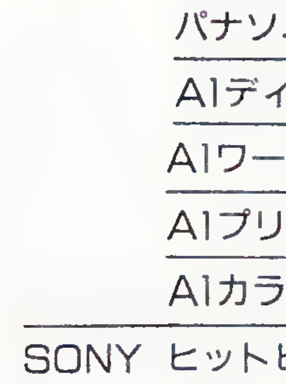


- CZ-822C
  ミニフロッピーディスクドライブ2ドライブ内蔵。最高得点も必勝プロセスもビデオに録れる初のマルチビジュアル端子搭載。
- CZ-820D
  14型カラーディスプレイテレビ。

標準価格 197,800円

商品番号 086	一括払価格 79,800円
20回	初回4,600円・4,600円×19回
30回	初回4,000円・3,200円×29回

EPSON PC-286VE

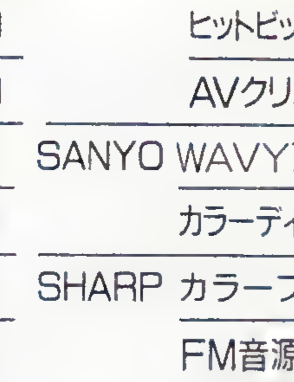


- PC-286VESTD
  クロック周波数12MHzを採用した、高速大容量化時代先取り16ビットマシン。
- PC-286CD2
  14インチカラーディスプレイ

標準価格 392,800円

商品番号 205	一括払価格 298,000円
24回	初回15,160円・14,500円×23回
36回	初回13,040円・10,100円×35回

EPSON PC-286X

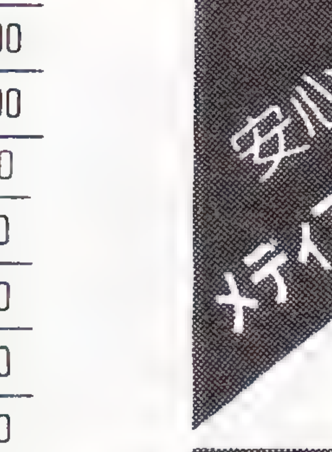


- PC-286XSTD
  クロック周波数16MHzと高速の80286を初めて搭載し、ノーウェイト動作を可能にした。
- PC-286CD2
  14インチカラーディスプレイ

標準価格 532,800円

商品番号 206	一括払価格 398,000円
24回	初回19,460円・19,400円×23回
36回	初回17,040円・13,500円×35回

富士通 FM77AV40SX

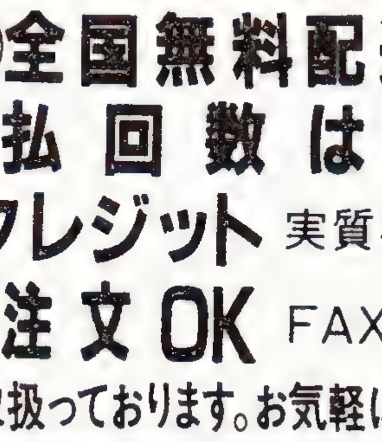


- FM77AV40SX
  ビデオ機能が標準装備。編集ソフトもついている。いろいろついて、さらに充実。AV40SX新登場。
- FMTV-155
  カラーCRTテレビ-15SD

標準価格 316,000円

商品番号 199	一括払価格 237,000円
24回	初回12,790円・11,500円×23回
36回	初回11,510円・ 8,000円×35回

富士通 FM77AV20EX



- FM77AV20EX
  4096色同時発色が可能 究極のコストパフォーマンスを追求。
- FMTV-152
  カラーCRTテレビ-15。

標準価格 217,800円

商品番号 163	一括払価格 128,000円
24回	初回7,160円・6,200円×23回
36回	初回6,940円・4,300円×35回

メーカー	商品名	型式	標準価格	販売価格
松下	パナソニック	FS-A1WX	69,800	58,000
	パナソニック	FS-A1FX	57,800	48,000
	A1ディスク	FS-FD1A	39,800	34,000
	A1ワープロ	FS-PW1	49,800	42,000
	A1プリンタ	FS-PA1	44,800	38,000
	A1カラーTV	TH14-G1	66,000	56,000
SONY	ヒットビット	HB-F1XDJ	69,800	58,000
	ヒットビット	HB-F1XDMK2	49,800	42,000
	Fディスクドライブ	HBD-F1	36,800	32,000
	サーマルプリンタ	HBP-F1	44,800	38,000

メーカー	商品名	型式	標準価格	販売価格
SONY	カラーディスプレイ	CPS-14F1	64,800	55,000
	ヒットビットPRO	HB-F900	148,000	116,000
	AVクリエーター	HBI-F900	64,800	55,000
SANYO	WAVY70FD	PHC-70FD	64,800	52,000
	カラーディスプレイ	CMT-A14F1	64,800	52,000
SHARP	カラープリンタ	CZ-8PC3	65,800	53,000
	FM音源ボード	CZ-8BS1	23,800	20,000
	カラーイメージユニット	CZ-6VT1	69,800	56,000
NEC	シリアルプリンタ	PC-PR101E2	89,800	68,000
	熱転写プリンタ	PC-PR101TL2	83,800	63,000

安心と信頼 メディアショップ ハイランド

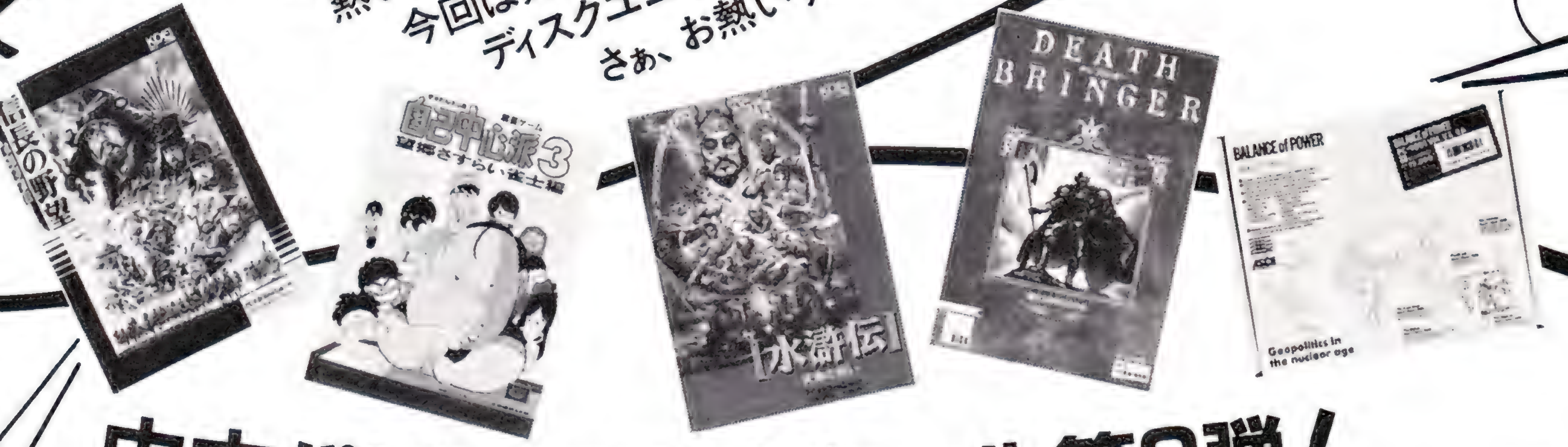
①完全保証 全国どこでもアフターケアOK
②全国無料配送 日曜配送可能
③支払回数は 予算に応じ3～36回ボーナス併用可
④低金利クレジット 実質年率12.50～23.75%
⑤FAXでも注文OK FAX：0468(48)3273
⑥その他広告以外の商品も取扱っております。お気軽にお問合せ下さい。

価格問合せや商品説明はお問合せテレフォン ☎0468(48)3290で!

■SHARP21型 カラーディスプレイテレビCZ-210D 定価179,000円 特価59,800円■

お熱いうちに、めしあがれ。

『AVCソフトのメッカ』として本厚木にOPENした
ディスクユニオンが人気急上昇中!!
豊富な品揃えと、AVCソフトの情報拠点として、
熱い企画を店内いっぱいに繰り広げています。
今回は好評の中古パソコンソフトセール第3弾!
ディスクユニオン本厚木店が贈るとっておきの企画です。
さぁ、お熱いうちに、めしあがれ。



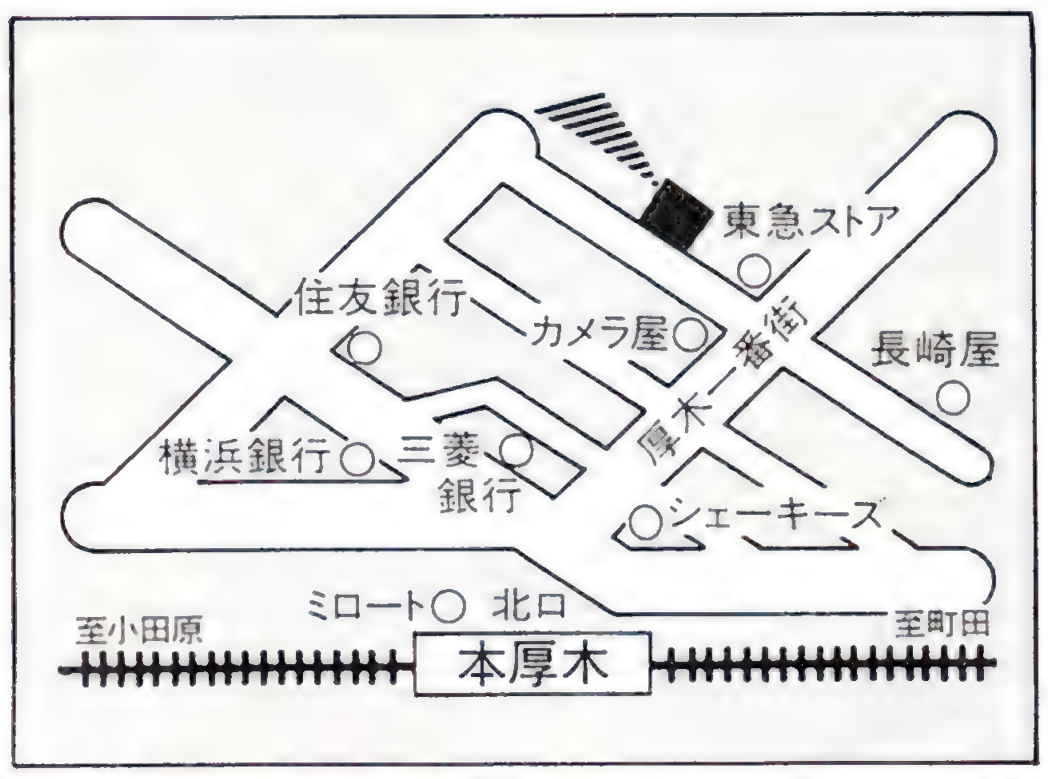
中古パソコンソフトセール第3弾!

2月26日(日)当日限り!!

disk union 本厚木店

好評の中古パソコンソフトセール第3弾。NEC PC-88、98用の話題のゲームソフトが500本。今回もお求めやすい中古品を取り揃えました。

TEL 0462-24-5988
〒243 神奈川県厚木市中町2-10-15
(「本厚木駅」徒歩3分、東急ストア隣り)
営業時間:11:00〜20:00



高価買取

NEC PC-8801、9801シリーズ用ゲームソフト
渋谷2号店、北浦和店、横浜店、本厚木店

アッというまに
CASH

※直接持込みの場合は、1本から受付けております。
※身分証明書(免許証、学生証など)と印鑑をお持ちください。
※18才未満の方は保護者の承諾、小学生は保護者の同伴が必要です。
※フロッピーディスクのゲームソフトに限らせていただきます。
ビジネスソフトまたコピーしたものは買取できません。
※解説書、パッケージ付きのものに限ります。
※通信販売はいたしておりません。

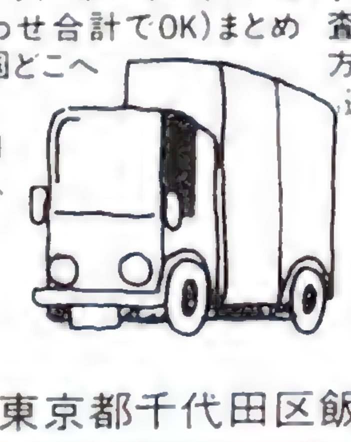
A オーディオ V ビデオ C コンピュータ ソフト&ハード 高価買取

信頼のプロショップに、おまかせ下さい。

1まずはお電話を!
長い歴史と実績を誇るユニオンがやはり有利 現金買取り価格をその場で即答



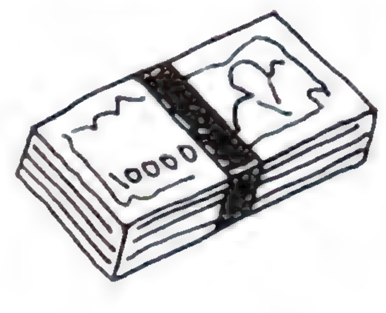
2無料出張
パソコン・ソフトは、5本以上 LPは50枚以上、CD・ビデオカセット・ビデオディスクは10点以上(組合わせ合計でOK)まとめての処分には、全国どこへでも出張サービス
ハード製品は、都内近県は出張引取り、その他の方は、宅配便の送料着払いでOK!



3高価査定
独自のプライスリストにより、業界トップクラスの高価査定をいたします 電話による査定もOK、お忙しい方には、手紙でご返事します



4現金支払!
買取代金は、口座振り込みいたします.



5ご来店でもOK!
ユニオン・セカンドハンズ各店店頭へ直接お持ちいただければ、その場で買取ります.(学生証、免許証などの身元確認証と印鑑をご持参下さい.)



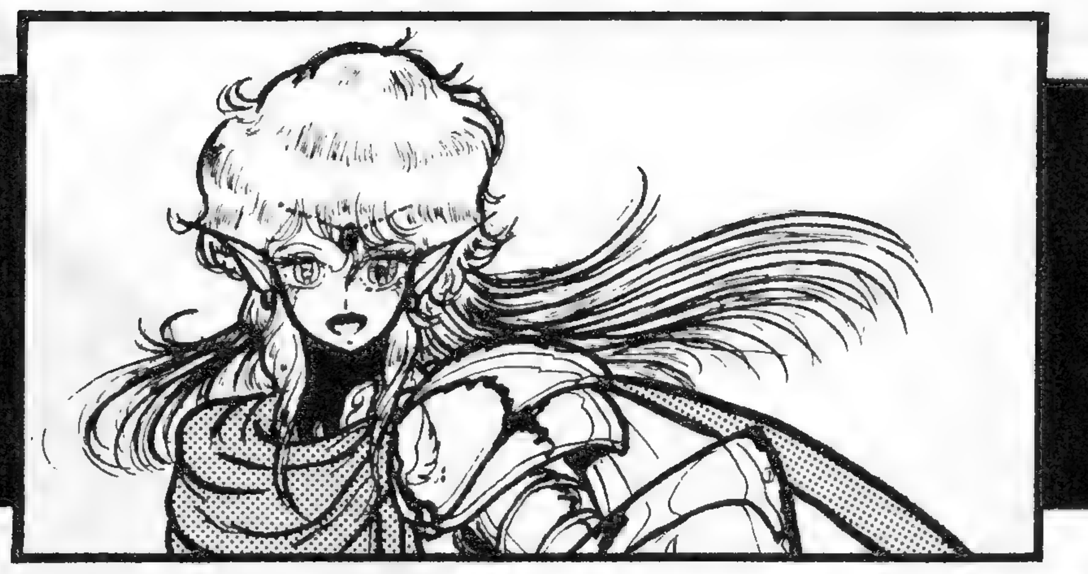
union CALL ON SERVICE

ユニオン コール オン サービス 〒102 東京都千代田区飯田橋2-13-1 受付時間=10:00〜20:00 (コレクトコール大歓迎 ☎106へお申し込み下さい。)

★要らなくなったAVCソフトのご処分は
☎03(264)7934
CD レコード ミュージックテープ ビデオカセット&ディスク ファミコン
ディスクユニオン
disk union

★要らなくなったAVCハードのご処分は
☎03(262)9674
オーディオ ビデオ テレビ パソコン
オーディオユニオン
audio union

No.1 SOFT SHOP アルフ



X68000

■ハード

		定価	販売価格
X68000ACE HD	611C	399,800	
X68000ACE	601C	319,800	
0.31ディスプレイテレビ	611D	145,000	
0.39ディスプレイテレビ	601D	119,800	
0.31ディスプレイ	603D	84,800	
チルトスタンド	6ST1	5,800	
21型カラーディスプレイ	21CD	139,800	
RGBシステムチューナ	6TU	35,800	
カラーイメージスキャナ	8NS1	188,000	
カラーイメージユニット	6VT1	69,800	
カラービデオプリンタ	6PV1	198,000	
MIDIボード	6BM1	26,800	

とても雑誌にはのせられません。☎でご確認を!!

CZ-8PK8	152,000	
CZ-8PK9	89,800	
CZ-8PC3	65,800	
CZ-6BE1A	38,000	
CZ-6BF1	49,800	
CZ-6BP1	79,800	
AN-160SP	59,800	31,000
CZ-8NM2	6,800	5,400
CZ-8NT1	13,800	10,900
CZ-8NJ1 ジョイカード	1,700	1,400

とても雑誌にはのせられません。☎でご確認を!!

■ソフト

	定価	販売価格
ミュージックスタジオPRO-68K	25,800	21,000
THE 福袋V2.0	9,980	8,400
Cコンパイラー	39,800	31,000
コミュニケーションプロ	19,800	15,800
ニュープリントショップ	19,800	15,800
サンプリングプロ	17,800	14,500
ミュージックプロ	18,800	14,900
サウンドプロ	15,800	12,900
カードプロ	29,800	24,000
データプロ	58,000	45,000
ビジネスプロ	68,000	52,000
Z's STAFF PRO68K	58,000	44,000
ソフトでハードな物語Ⅱ	7,800	6,500
ドラゴン・スピリット	8,800	7,400
源平討魔伝	7,800	6,500
スペースハリアー	6,800	5,800
グランドマスター	9,800	8,500
フルスロットル	8,800	7,500
熱血高校ドッヂボール部	7,800	6,800
サラマンダー	8,800	7,000
SUPER大戦略68K	8,800	7,400
マンハッタンレクイエム	7,800	6,700
白夜物語	9,800	8,800
ザ・キングオブシカゴ	12,800	10,500
ガルフォースⅡ	7,800	6,800
信長の野望全国版	9,800	8,300
サンダーフォースⅡ	9,800	8,500
麻雀悟空	7,800	6,500
三国志	14,800	12,200
デス・ブリンガー	9,800	8,500
ウルティマ4	9,800	8,300
めぞん一刻完結編スペシャル	9,800	8,200
R-TYPE	7,800	6,800
リターンオブイシター	7,800	6,800
神風	68,000	50,000
パワーリーグ	7,800	6,500
A列車でいこうⅡ	12,800	11,000
道化師殺人事件	7,800	6,800
ラストハルマゲドン	9,800	8,800
名監督Ⅱ	9,800	8,600
ウォーニング	7,800	6,800
琥珀色の遺言	9,800	8,600
ファンタジーⅢ	9,800	8,600
殺人クラブDX	7,800	6,400
パワフルまあじゃん2	7,800	6,500
スタークルーザー	7,800	6,700
トリトーン2	9,800	8,400
クルージュ	8,800	7,500
マイトアンド マジックブックII	9,800	8,600
太平洋の嵐	14,800	12,000
ヒストリーオブエルスリード	8,400	7,200
ダブルビジョン	5,800	5,000
カインドゥ・ギャルズ	6,800	5,800
OS-9/X68000	29,800	25,000
C & プロフェッショナルパック	58,000	49,000
テトリス	6,800	6,000

X1

■ハード

		定価	販売価格
ターボZⅢ	888C	169,800	???
XIGモデル30	822C	118,000	46,000
XIFモデル10	811C	89,800	9,800
X1ターボⅢ	870C	168,000	68,000
X1Gモデル10	820C	89,800	9,800
X1用FM音源	8BS1	23,800	18,900
ボイスボード	1M08	10,000	1,900
アナログ0.31モニター	14CD	84,800	???
ディスプレイテレビ	860D	99,800	???
ターボZ	880C	218,000	78,000

■ソフト

	定価	販売価格
イースⅡ	7,800	6,700
ソーサリアン	9,800	8,400
ソーサリアン(シナリオ1〜3)	3,800	3,400
ソーサリアン(ユーティリティ)	3,800	3,400
(T) ウルティマII	7,800	6,800
ファンタジーⅢ	9,800	8,500
(T) エグザイルII	6,800	5,800
ラストハルマゲドン番外編	6,800	5,800
ウルティマI	6,800	5,800
ラストハルマゲドン	7,800	6,800
アークス	9,800	8,500
スーパー大戦略X1	8,000	7,000
サイオブレード	8,800	7,600
信長の野望・全国版	9,800	8,000
スター・クルーザー	7,800	6,800
はっちゃけ あやよさん	3,800	3,300
白夜物語	7,800	6,800
琥珀色の遺言	9,800	8,600
ウィザードリィ4	12,800	10,500
リヴォルティーⅡ	7,800	6,500
三国志	14,800	11,000
少女遊戯	7,800	6,700
マイト & マジック	9,800	8,000
自己中心派2	6,800	5,900
ハイデッガー	7,800	6,800
イシュラル	6,200	5,700
マイト&マジックブック2	9,800	8,300
マスター オブ モンスターズ	8,000	6,800
極道陣取り	6,800	5,800
リターンオブイシター	6,800	5,800
新九玉伝	8,800	7,600
ディアプロ	6,800	5,900
エグザイル	8,800	7,800
テトリス	6,800	6,000
パワフルまあじゃん2	7,800	6,600
トリトーン2	9,800	8,400
トワイライトゾーンII	7,800	6,700
美しき獲物たちPART V	4,000	3,500
怨霊戦記	9,800	8,200
アメリカン・サクセス	6,800	5,800
殺人は手紙に乗って	7,800	6,700
めぞん一刻・完結編	7,800	6,800
ドーム	9,800	8,500
イース	7,800	6,000
マイト&マジックブック2	9,800	8,400
アークティック	5,800	5,000
はっちゃけ あやよさん	3,800	3,300

FM77

■ソフト

	定価	販売価格
琥珀色の遺言	9,800	8,600
サイオブレード	8,800	7,600
テトリス	6,800	6,000
イースⅡ	7,800	6,800
三国志	14,800	12,400
ジンギスカン	9,800	8,700
アークス	9,800	8,800
ウィザードリィ4	12,800	10,400

PC-8801

■ハード

	定価	販売価格
88VA2	298,000	199,000
PC8801FE	129,000	89,000
PC8801MA2	168,000	117,000
KD854	85,800	52,000
パソコンラック	28,000	10,000
88用マウス	6,800	4,800
サウンドボードⅡ	39,800	31,000
KD854N	85,800	56,000
オムロン MD1200AⅡ	24,800	16,000

■ソフト

	定価	販売価格
シュバルツシルト	12,800	10,500
戦国群雄伝	9,800	8,200
オールドヴィレッジストーリー	8,200	6,900
ウイザードリィ4	12,800	10,200
イースⅡ	7,800	6,500
ソーサリアン	9,800	8,700
ソーサリアン(シナリオ1〜3)	3,800	3,400
ソーサリアン(ユーティリティ)	3,800	3,400
(VA)デス・ブリンガー	9,800	8,500
ファンタジーⅢ	9,800	8,700
アークス	7,800	6,800
ラストハルマゲドン	7,800	6,800
マスターオブモンスターズ	8,000	7,000
ライトニングバッカス	7,800	6,500
フォトクラブ	6,800	5,600
シルバーゴースト	7,800	6,900
エグザイルⅡ	8,800	7,400
めぞん一刻・完結編	7,800	6,200
スーパー大戦略88	8,000	7,100
全国おんせん麻雀	7,800	6,800
きまぐれオレンジロード	7,800	6,900
水滸伝	9,800	8,300
(VA)ウルティマI	6,800	5,800
サイオブレード	8,800	7,800
(VA)マイト・アンド・マジック・ブックII	9,800	8,600
やじうまペナントレース	7,800	6,500
新九玉伝	8,800	7,400
ヴァルナ	7,800	6,600
(VA)ファミリースタジアム ペナントレース版	6,800	5,800
信長の野望・全国版	9,800	8,000
第4のユニット2	7,600	6,500
シャティ	9,800	8,500
死霊戦線2	7,800	6,600
パワフルまあじゃん2	7,800	6,500
ウルティマI	6,800	5,700
アッシュ	7,800	6,900
琥珀色の遺言	9,800	8,600
バーニングポイント	8,600	7,200
マイト & マジック	9,800	8,600
ポッキー	7,800	6,700
F15ストライクイーグル	7,800	5,600
自己中心派2・3	6,800	6,400
リップスティックアドベンチャー	6,800	5,800
P1	40,000	28,000
(VA)太平洋の嵐DX	14,800	12,000
(VA)ウルティマII	7,800	6,700
怨霊戦記	9,800	8,300
原宿アフターダーク	8,800	7,700
リターンオブイシター	6,800	5,800
ディアプロ	6,800	5,900
ヴェイグス	7,800	6,900
三国志	14,800	12,500
テストドライブ	6,800	5,800
白夜物語	7,800	6,800
ヤシャ外伝I	4,800	4,000
トリトーン2	9,800	8,500
スナッチャー	8,800	7,800
(VA)R-TYPE	7,800	6,800
マイト&マジックブック2	9,800	8,600
アドヴァンスト・ファンタジアン	7,800	6,800
首斬り館	8,800	7,900
サバッシュ	7,800	6,500
時空の花嫁	7,800	6,500
ミッドガルツ前・後編	各7,800	6,800
バブルガム・クライシス	7,800	6,700
少女遊戯	7,800	6,700
プロヴィデンス	7,800	6,700
殺しのドレス2	6,800	5,800
ウルティマII	7,800	6,700
(VA)ウルティマIV	9,800	8,400
極道陣取り	6,800	5,800
水龍士・II	7,800	6,700
テトリス	6,800	6,000
魔浄理子	8,800	7,500
キューティーハニー	8,800	7,500
ネクロポリス	7,800	6,700
ラストターゲット	7,800	6,700
トワイライトゾーンII	7,800	6,700
美しき獲物たちPART V	4,000	3,500
ラスト・ハルマゲドン番外編	6,800	5,800
ディガンの魔石	10,000	8,700
天使たちの午後III	8,800	7,500

PC-9801

■ハード

	定価	販売価格
PC9801 RA5	736,000	490,000
PC9801 RA2	343,000	339,000
PC9801 CV21	355,000	215,000
PC286VE-STD	298,000	194,000
PC-PR201G	158,000	92,000
PC9872L	10,000	7,900
PC9801-26K	25,000	19,500
PC9801 VM11	233,000	227,000
PC9801 RX2	398,000	270,000
PC9801 RX4	566,000	379,000
PC9801 UV11	265,000	181,000
PC9801 LV21	345,000	225,000

	定価	販売価格
全国おんせん麻雀	7,800	6,800
ウイザードリィ4	12,800	10,500
イースⅡ	7,800	6,800
ソーサリアン	9,800	8,700
リングマスター	7,800	6,700
大海令	12,800	11,000
大戦略II SP	8,800	7,500
ファンタジーⅢ	9,800	8,700
ソーサリアン(シナリオ1〜3)	3,800	3,400
ファーストクイーン	8,800	7,400
ウルティマII	7,800	6,700
ティル・ナ・ノーグⅡ	9,800	8,400
エグザイルⅡ	8,800	7,400
テストドライブ	6,800	5,800
ソーサリアン(ユーティリティ)	3,800	3,400
ハイドライド3	7,800	7,000
ガーディアン	7,800	7,000
ロードス島戦記	9,800	8,900
ラストハルマゲドン	7,800	6,700
マイト&マジックブック2	9,800	8,300
信長の野望・全国版	9,800	8,600
太平洋の嵐DX	14,800	13,300
ミッドガルツ	9,800	8,600
パワフルまあじゃん2	7,800	6,500
やじうまペナントレース	7,800	6,500
ザ・キング・オブ・シカゴ	12,800	10,500
オールドヴィレッジストーリー	8,200	6,900
自己中心派2	7,800	6,700
琥珀色の遺言	9,800	8,800
スターシップランデブー	8,800	7,800
A列車で行こうⅡ	12,800	11,200
キングオブマジック	8,800	7,800
グランドマスター	9,800	9,000
維新の嵐	9,800	8,500
実践ビリャード	7,800	6,700
ウルティマI	6,800	5,700
首斬り館	8,800	7,500
きまぐれオレンジロード	7,800	6,200
マイト & マジック	9,800	8,600
ディガンの魔石	10,000	8,700
ディアプロ	6,800	5,800
新九玉伝	9,800	8,400
F-16ファイティングファルコン2	9,800	8,200
サイオブレード	8,800	7,600
三国志	14,800	12,500
蒼き狼と白き牝鹿ジンギスカン	9,800	8,500
リターンオブイシター	6,800	6,000
トリトーンⅡ	9,800	8,600
シュバルツシルト	12,800	10,500
デスブリンガー	9,800	8,500
アランティア	8,800	7,800
白夜物語	9,800	8,800
信玄	7,800	6,700
SUPER大戦略98	8,800	7,600
殺しのドレス2	6,800	5,800
極道陣取り	6,800	5,800
バランス オブ パワー	12,800	11,000
フォートレス	7,800	6,800
アルビオン	9,800	8,500
ホワッツ・マイケル	7,800	6,600
少女遊戯	7,800	6,700
リップスティック・アドベンチャー	6,800	5,800
テトリス	6,800	6,000
麻雀最強武蔵	9,800	8,500
スタークルーザー	7,800	6,700
ライトニングバッカス	8,200	7,000
トワイライトゾーンII	7,800	6,700
美しき獲物たちPART V	4,000	3,500
ラスト・ハルマゲドン番外編	6,800	5,800
ポッキー	7,800	6,700
死体置場で夕食を	9,800	8,500
天使たちの午後III	8,800	7,500

MSX SEGA

■ハード

	定価	販売価格
FS-AIWX	69,800	52,000
FS-AIFX	57,800	43,000
セガ メガドライブ	21,000	17,000
スペースハリアー2	5,800	5,800
スーパーサンダーブレード	5,800	5,800
獣王記	5,800	4,500
アスキースティックXターボ	6,800	5,900

	定価	販売価格
フォトクラブ恐怖の館	6,800	5,800
イースⅡ	7,800	7,000
(R) ウィザードリィ	12,800	11,000
はっちゃけ あやよさん	3,800	3,300
ソープランドストーリー	7,800	6,500
美少女コントロール	6,800	5,800
天使たちの午後III	8,800	7,500
アンジェラス	8,200	6,900
F1スピリット3D	6,800	5,800
少女遊戯	7,800	6,600
レイドックⅡ	6,800	5,800
トリトーン2	9,800	8,400
アークス	8,800	8,000
(R) R-タイプ	7,300	6,300
琥珀色の遺言	9,800	8,400
(R) ゴーファーの野望	5,800	4,900
首斬り館	8,800	7,900
マスターオブモンスターズ	8,000	6,800
きまぐれオレンジロード	7,800	6,500
(R) 魂斗羅	5,800	4,900
パワフルまあじゃん2	7,800	6,500
やじうまペナントレース	7,800	6,500
スーパー大戦略	8,800	7,700
(R) ドラゴンクエストII	6,800	6,000
サイオブレード	8,800	7,600
ウルティマI	6,800	6,000
エグザイル	8,800	7,600
ラストハルマゲドン	7,800	7,000
グレーテストドライバー	7,800	6,900
エグザイルⅡ	8,800	7,500
死霊戦線2	8,800	7,200
(R) ゼビウス・ファードラウト伝説	6,800	5,900
(R) 牌の魔術師	5,800	4,900
ミッド・ガルツ前・後編	各8,800	各7,500
アルギースの翼	7,800	6,800
ラスト・ハルマゲドン番外編	6,800	5,800
中華大仙	6,800	5,800
怨霊戦記	9,800	8,400
ウルティマII	7,800	6,600
トワイライトゾーンII	7,800	6,600
スナッチャー	9,800	8,700
(R) 激走ニャンクル	6,800	5,800
白夜物語	7,800	6,800
アークティック	5,800	4,900
原宿アフターダーク	8,800	7,800
新九玉伝	9,800	8,400
サイコーワールド	6,800	5,800
真・魔王ゴルベリアス	6,800	5,800
雀豪1	7,800	6,700
極道陣取り	6,800	5,800
ザ・ゴルフ	6,800	5,800
三つ目がとおる	7,800	6,700
マイトアンド マジックブックII	9,800	8,400
(R) 幽霊君	6,800	5,800
テトリス	6,800	6,000
バランス オブ パワー	12,800	11,000
アメリカン・サクセス	6,800	5,800
ディアプロ	6,800	5,800
ドーム	9,800	8,500
ポッキー	6,800	5,800

注文方法

①代金は注文書を添えて郵便局で現金書留か小為替にてお送り下さい。申し込み書はコピーでも結構です。
②金額の多い場合は銀行から振り込んで下さい。同時に申し込み書を郵送して下さい。(近畿銀行日本橋支店 普通344846 アルフ)
③ソフトの送料は、1つ300円、2つ500円、3つ以上は650円です。
1本ずつ発送の場合1本につき300円です。
④ハードの送料は1台につき北海道1200円、東北・九州1000円、その他の地域は600円、離島は別料金です。
まとめて送れる場合は差額をお返しします。
⑤ハードの買取り、ソフトの買取りも行っています。また広告以外のソフト、ハードも取り扱っています。

送り先　〒556 大阪市浪速区日本橋4丁目15-23
アルフ　Tel.06-644-5954　7:00まで

申し込み書

フリガナ
お名前

ご住所

お電話
(　　)

商品名	利用機種/メディア	販売価格
送料	合計代金	

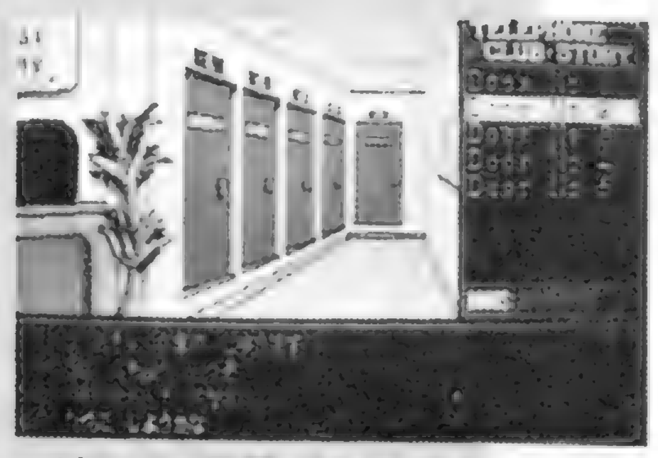
Telephone Club Story

テレフォンクラブストーリー

「もしもし……あ、私　伊集院香奈理。じつは
私、恋人がいなくて、1人ぼっちで寂しいの。
だからね、私あなたの所へ電話したの。……
えっ、なぐさめてくれる?うれしいわ。
じゃあSOMYタワーで会いましょ♡」



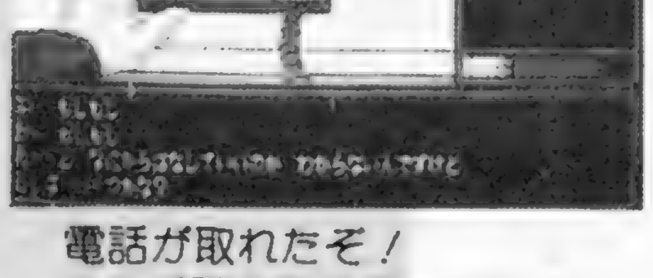
箱入り娘の香奈理チャン。



どこの、部屋があいてるかな?



現代の典型的な主婦、美奈子さん。



電話が取れたぞ!
ここが君の腕の見せどころ。



水っポイ会話がポンポンでる久美子。

PC-88SRシリーズ	5"2D	(4枚組)	新発売!!
PC-98シリーズ	5"2HD	(2枚組)	2月末発売予定
MSX2	3.5"2DD	(2枚組)	
X68000		(移植中)	
各定価 ¥7,800			

通信販売のご案内及び、申し込み方法

● 現金書留で商品名、機種名を明記して"コンピュータブレイン"までお送りください。

スタッフ募集中(プログラマー、デザイナー)

ENTERTAINMENT SOFT Wildduck Since 1988



絶賛発売中!!

企画・製作 ENTERTAINMENT SOFT Wildduck Since 1988 ワイルダック
販売 CBC コンピュータブレイン
〒556 大阪市浪速区日本橋5-7-10 山田ビル4F TEL.06(649)3820

LOGIN HOT LINE

●製品についてのお問い合わせは………
- ●出版物 486-1977
- ●ソフトウェア 486-8080
- ●ファミコン 250-5600
- ●アスキーネット関連 486-9661

●製品御購入後のお問い合わせは………
- ●出版物●ゲーム(ファミコンを除く)
- ●通信(ソフト)関係 498-0299
- ●ビジネスソフト 498-0205

月〜金曜日（祝祭日を除く）10:00〜12:00／13:00〜17:00

●アスキーに対する御意見、ご希望、また販売についてお気付きの点がありましたら、お葉書でお送りください。よろしくお願い致します。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 営業部(RPG)『LOG IN ホットライン』宛

発売予定製品延期のお詫びとお知らせ

『囲碁II』の優待販売サービスについてのお知らせを、製品添付のアンケート葉書をお送り頂いたユーザーの皆様にお送りいたしました。まだ、お送り頂いていない皆様、至急お送りください。また、ご不明・ご紛失なされた方は『囲碁』のマニュアル表紙の向かって左下の「アスキーオリジナルソフトウェア」の部分を切り取って官製ハガキにお貼り頂き、HOTLINE宛、お送りください。なお、お知らせをお待ちの皆様には、当初予定より遅れましたことを、お詫び申し上げます。

FMシリーズ対応版『ウィザードリィ シナリオ＃4』の発売が遅れています。もうしばらくお待ちください。以上、誠に申し訳ありませんでした。

ウィザードリィ ロールプレイングゲーム およびシナリオ集発売のお知らせ

「ウィザードリィ」が、テーブルトーク型ボードゲーム・ロールプレイングゲームになりました。3本のシナリオは「ウィザードリィ」の世界をさらに広げました。

「ウィザードリィ　ロールプレイングゲーム」は、お近くの全国有名玩具店および有名パソコンショップで販売しております。通信販売では、現金書留に5,500円（価格5,200円＋送料300円）と下記の“申込用紙”に必要事項をご記入の上、直販部宛にお申し込みください。

シナリオ集 サプリメント01『ダロスの盾』発売

新シナリオ『ダロスの盾』ワールドガイド、追加ルール、エッセイ、小説、資料集などが入ったムック形式です。価格3,000円（送料300円）で発売しています。詳しくは、LOGIN本誌、広告などをご覧下さい。

なお、直販部にて、お買い上げの皆様には、ご案内をお送りいたしました。また『ダロスの盾』通信販売ご希望の方にもご案内をお送りいたします。『ダロスの盾』通信販売の案内希望とお書きになって、ホットライン宛にお葉書でご請求ください。通信販売方法のご案内をお送りいたします。

「日本語MSX-WriteII」関連のお知らせ

MSX2対応日本語ワープロソフト「日本語MSX-WriteII」（価格：24,800円）を現在、御優待販売中です。

①【ご案内】が届いていない方や登録者カードが不明・紛失した方
製品シリアル番号を明記の上、ご連絡ください。

②《WAVY77》をお持ちの方
ホットライン宛にご連絡ください。なお、優待販売お申し込みの際に《WAVY77》本体保証書を同封していただくこととなります。本体保証書は、製品とともにご返送致します。

③NHK学院「ワープロ講座」を受講の方
「MSX-Write」の製品シリアル番号と、NHK学院「ワープロ講座」受講番号を明記の上、ご連絡下さい。なお、現在受講中の皆様は、テキストが「MSX-Write」用のため、受講終了後にお申込みください。

上記ホットライン宛、お葉書にてお知らせください。ご案内をお送りいたします。

VJE-80A(MSX-JE準拠)資料頒布のお知らせ

MSX2用日本語入力フロントプロセッサVJE-80Aの機能をアプリケーションプログラムから利用するための技術資料を郵送料共2,000円で頒布いたします。資料の内容は、VJE-80A仕様書とサンプルプログラム（3.5-2DDディスクでのみの供給）です。

ご希望の方は、住所、氏名、電話番号、日本語MSX-WriteIIカートリッジに記載のシリアルNo.および「VJE-80A仕様書希望」と明記した紙を現金書留に同封の上、下記直販部『VJE-80A』係宛までお申し込みください。

なお、誠に勝手ながら、お申し込みは、MSX-WriteIIを御購入の方に限定させていただきます。

Pとヒトミのおしらせコーナー

ヒ：広大なエリアが広がっているわね。
P：このくらい、9801のフリーエリアがあいていれば、早くソフト出せるのに、などと自己批判したりして、行数稼ぎするワタシだったりするのだ。
ヒ：今の時期、毎年ちょうどエア・ポケットに入る時期で、次年度の情報はいっぱい錯綜するのですが、まだ流せないし、非常に情報だしにくい時期なのよね。
P：それでは、簡単に出せそうな情報をポロっと出しちゃいましょう。
ヒ：まずは『カオスエンジェルズ』について。
P：このページに、発売日未定と出てたので、某所では、過去の状況から無期延期ではないかと噂されていた『カオスエンジェルズ』ですが、発売日は未定ですが、必ず商品化します。すでに70%くらいのバージョンが上がっています。
ヒ：88版と同じものなの？
P：基本的には、そのままの移植ですが、MSX2版用に、モンスター・ギャルが、数体あたらしく増えているそうです。(ボツ・キャラじゃないと強調してくれとのことです。 無論、新規描き下ろしとのこと。) やられ(意味が／)キャラらしいですがただのやられキャラじゃないようですよ。絵の方も“88版”で、アスキー倫理規定の限界／が分かったので、それなりの姿態／を見せてくれるようです。あとは、音源関係とゲームバランスとチョコチョコだそうです。お楽しみに／
ヒ：そのほかは？
P：『囲碁II』は、発売が遅れていますが、おかげさまでかなりの仕込みができたようです。現在発売中の他社製品には、ほぼ完勝のようですし、デバッガーであらせられるところの(アスキーの)某会長(何が“某”なんだろう？)は、だんだん勝てなくなってきてるとのことです。と、いうことで囲碁自体を知らない“P”としては『囲碁II』については、以上です。
ヒ：まだ、あまっているわよ。
P：ファミコン版『ウィザードリィII』について、御存知のように、シナリオ＃3です。パソコン版では、最初から最後までかなり厳しい（疲れる）戦いをしいられましたが、ファミコン版では、前半の戦いを乗り切れば、かなり戦いを楽しめるのではないでしょうか？あとはキャラクタの作り方ですよね。前作のキャラを使用する場合にしても、属性が善・悪どちらかに偏っていると思いますから、どっちにしても新キャラを作成しなきゃならなくなると思いますし、パソコン版の《運転手は君だぁ／車掌は僕だぁ／》パーティは、禁止されているようです。(お手抜きは許さない／) やっぱりキャラは、ゆっくり育てたいですね。これが醍醐味です。内蔵バックアップROMとターボファイルを上手に使ってね／
ヒ：モンスターキャラが奇麗ね。
P：末弥　純さんがファミコン・キャラの書き方も慣れたし“1”に比べて一回りキャラが大きく書き込むことができたからのようです。それから“必勝本”ですが、『ベストプレープロ野球』に続き、製作関係者が執筆するようです。ということは《彼》が書きます。こちらの方もお楽しみに／（徹夜して書いてるもんね）
ヒ：もうちょっとがんばってね／
P：『ウィザードリィ＃4』については、何も言いません。《終らせること》は別ですが、締め切りまでに《ジャンパーを手に入れることのできる》人はいるのだろうか？と、言われています。ジャンパーは、本当にいいものですよ／これで大型バイクを乗り回せば『ヘルスエンジェルス』だ。(カオスエンジェルズじゃないヨ)
ヒ：いわゆる、暴走族グッズね。
P：そうは、言わんけど、まあそんな感じの本当に高価な感じのジャンパーです。とにかく、これ以上の栄誉はありません。今年のウィザードリィ・フェアに着てくれば、一躍、あなたは羨望と賞賛の眼差しで見られること間違いありません。軟弱なRPGなど、その辺に投げ捨てて、ジャンパーを手に入れるまで、頑張ってね／
ヒ：でも、その頃って、着る季節には早いんじゃないの？
P：大丈夫／来年の今ごろは、次の『＃5？』で、話題になっているから。
ヒ：なんとか埋まったみたいね／それでは、次回も頑張りましょう／

■通信販売のお申し込み・お問い合わせ先…

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
株式会社アスキー 営業本部 直販部 『各商品』係宛
電話 03-486-7114 直販部まで

申し込み書 □『ウィザードリィ ロールプレイングゲーム』　合計代金 5,500円(価格5,200円＋送料300円)

ご住所 アパート名、号室番号 法人宛の場合は部署名 までご記入ください。	〒□□□-□□		
フリガナ お名前		連絡先電話番号	

アスキー使用欄（ここには何も記入しないでください）

なお、以上の申し込み用紙は、コピーや自作のものでも、お受けいたします。

LOGiN

月2回刊ログイン読者アンケート

株式会社アスキーでは、誌面の充実を図るため、読者アンケートを毎年実施いたしております。お答え下さった方の中から抽選で以下の素敵な商品を差し上げます。どうぞご協力下さい。尚、このアンケートはコンピュータで統計処理にのみ利用いたしますので、個人にご迷惑をおかけすることは決してございません。



②



①



③

①MSX2＋ ソニー HB-F1XDJ――1名	③SONYハンディコピー HCP-C8――2名
②セガメガドライブ――2名	図書券――20名

■記入方法

質問項目のページをよく読んで、裏面のアンケート回答用紙にお答え下さい。選択肢のあるものは該当する番号に○印をお付け下さい。選択肢のない設問や「その他」へのご記入はなるべく具体的にお願いします。お手数ですが、回答用紙のみを切り取って、封書にてご返送下さい。

■宛先：〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー 企画部 読者アンケート係

■締切：3月20日㈪当日消印有効

尚、プレゼント当選発表は商品の発送をもって、発表にかえさせていただきます。

⑥＝1

⑦ ⑧

ご自宅の住所	〒 都道府県 Tel. ― ―	お名前	フリガナ

⑨⑩⑪

性別	生年月日	西歴	年令	勤務先 学校名 学部・学年	
1. 男 2. 女		19 年 月 日	才		

⑫ ⑬

業種 （ひとつだけ○をつけてください）
1.農林漁業 2.金融・証券・保険 3.食品・繊維・化学 4.金属・石油・石炭・鉄鋼・非鉄金属 5.電気・機械・金属製品製造 6.コンピュータ関連 7.建設・印刷・輸送機械・その他製造 8.商社・卸業 9.小売業 10.マスコミ｜11.通信・情報サービス 12.電気・ガス・水道 13.運輸・その他サービス 14.医療 15.教育 16.官公庁 17.学生 18.無職 19.その他

職種 （ひとつだけ○をつけてください）
1.労務・技能職 2.営業・販売職 3.コンピュータ関連技術・専門職 4.コンピュータ関連以外の技術・専門職 5.事務職 6.管理職 7.自営 8.パート・アルバイト 9.主婦専業 10.小学生｜11.中学生 12.高校生 13.短大・専門学校生・予備校生 14.大学・大学院生 15.その他 16.無職

⑭ ⑮

読者アンケート 1989

⑯	Q 1	1. 2. 3. 4. 5. 6. 7.(　　　　　)
⑰	Q 2	1. →Q3へ　2. →Q4へ
⑱ ⑲ ⑳ ㉑	Q 3	1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. (　　　　　)
㉒ ㉓	Q 4	1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18.(　　　　　)
㉔	Q 5	1. 2. 3. 4. 5.
㉕	Q 6	1. 2. 3. 4. 5.
㉖	Q 7	1. 2.
	Q 8	(1) □ + (2) □ + (3) □ + (4) □ = 10割 ㉗ ㉘ ㉙ ㉚
㉛ ㉜	Q 9	1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14.
㉝	Q10	1. →Q11へ　2. →Q25へ
㉞	Q11	1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10.(　　　　　)
㉟	Q12	1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. (　　　　　) 11.

Q13	1. 2. 3. 4.(　　　　　)	㊱
Q14	メーカー / 機種名 (例) 日本電気 / PC-9801 UV11	㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶
Q15	1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17.(　　　　　) 18.	㊷ ㊸
Q16	1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14.(　　　　　)	㊹ ㊺
Q17	1. 2.	㊻
Q18	1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8.	㊼
Q19		
Q20	1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18.(　　　　　)	㊽ ㊾
Q21		
Q22	1, 2 → Q23へ　3, 4 → Q24へ	㊿
Q23	メーカー / 機種名	(51) (52) (53) (54) (55)

(56) (57)	Q24	1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17.(　　　　　)
		Q10で"2"の方のみお答え下さい
(58)	Q25	1, 2 → Q26へ　3, 4 → Q27へ
	Q26	(59) (60) (61) (62) (63) メーカー / 機種名
		ここからは全員がお答え下さい
(64)	Q27	1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. (　　　　　)
(65)	Q28	1, 2 → Q29へ　3 → Q30へ
(66)	Q29	1. 2. 3. 4.
(67) (68)	Q30	1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. (　　　　　)
(69)	Q31 (1)	1. 2. 3.
(70)	(2)	1. 2. 3.
(71)	(3)	1. 2. 3.
(72)	(4)	1. 2. 3.
(73)	(5)	1. 2. 3.
(74)		

Q32	1. 2. 3. 4. 5.	(75)
Q33	1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10.	(76)
Q34	1. 2. 3.	(77)
Q35	1. 2.	(78)
Q36	1. 2. 3. 4. 5. 6. 7.(　　　　　)	⑥ =2 ⑦
Q37	1 → Q38へ　2, 3, 4, 5 → Q39へ	⑧
Q38	1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19.(　　　　　)	⑨ ⑩
Q39	1. 2. 3. 4. 5. 6.	⑪
Q40	1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. (　　　　　)	⑫ ⑬ ⑭
Q41	1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11.(　　　　　)	⑮
Q42	1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26.	⑯ ⑰ ⑱
Q43	1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11.(　　　　　)	⑲
	ご協力ありがとうございました	

キリトリ線

LOGIN読者アンケート　1989

Q1 購読新聞は何ですか。(○印はいくつでも)
1. 朝日新聞　2. 毎日新聞　3. 読売新聞　4. 産経新聞
5. 日本経済新聞　6. 日経産業新聞　7. その他 (新聞名を記入して下さい　)

Q2 本誌以外によくお読みになるパソコン誌はありますか。
1. ある →Q3へ　2. ない →Q4へ

Q3 本誌以外によくお読みになるパソコン誌をお知らせ下さい。(○印はいくつでも)
1. ASCII　2. MSXマガジン　3. ネットワーカーマガジン
4. UNIXマガジン　5. ファミコン通信　6. I/O
7. マイコン　8. 日経パソコン　9. 日経コンピュータ
10. 日経バイト　11. ASAHIパソコン　12. The BASIC
13. THE COMPUTER　14. マイコンBASICマガジン
15. パソコンワールド　16. コンプティーク　17. POPCOM
18. ハッカー　19. インターフェイス　20. Oh! PC
21. Oh! FM　22. Oh! X　23. Bug News
24. PCマガジン　25. bit　26. トランジスタ技術
27. プロセッサ　28. プロンプト　29. 98ファン
30. 98マガジン　31. MSX FAN　32. テクノポリス
33. Beep　34. その他 (雑誌名を記入して下さい　)

Q4 あなたの趣味は何ですか。(○印はいくつでも)
1. 読書 (マンガを除く)　2. 音楽鑑賞　3. 映画・演劇鑑賞
4. パソコン　5. スポーツをする　6. スポーツ観戦
7. ドライブ・ツーリング　8. 釣り　9. 楽器演奏
10. アマチュア無線　11. ファミコン　12. 旅行
13. オーディオ・ビデオ　14. カード・切手等の収集
15. プラモデル・ラジコン　16. 写真撮影　17. 工作・日曜大工
18. その他 (具体的に記入して下さい　)

Q5 現在パソコンをどの程度お使いですか。(○印はひとつだけ)
1. ほとんど毎日　2. 週に2～3回　3. 月に1～4回
4. 月に1回未満　5. ほとんど使ってない

Q6 あなたはパソコンをどのようにお使いですか。(○印はいくつでも)
1. ゲームソフトを使っている
2. ワープロなどのアプリケーションソフトを使っている
3. OS上でディレクトリ作成やコピーなどのコマンドを使ってファイル操作をしている
4. アプリケーションソフトのさまざまなコマンドを使いこなしたり、異なる種類のアプリケーションソフトを組み合わせてデータを加工している。
5. リレーショナルデータベースを使って、データベースの設計などをしている

Q7 勤務先・学校などで、あなたが使えるパソコンはありますか。
1. ある　2. ない

Q8 パソコンはどのような目的にお使いですか。全体を10割としてそれぞれの割合をご記入下さい。(勤務先、学校での使用も含みます。)
(1) 仕事 ＋ (2) 学業 ＋ (3) 趣味・遊び ＋ (4) その他 ＝10割

Q9 現在パソコンをどのような用途にお使いですか。(○印はいくつでも)
1. ワープロ　2. データベース　3. 通信
4. 雑誌等のプログラムリストを入力する
5. プログラムを自分で作成する
6. AV機器のコントロール (ビデオの編集など)
7. コンピュータによる教育 (CAI)
8. 計算 (技術計算)　9. 表計算・作表
10. コンピュータ・グラフィックス　11. コンピュータ・ミュージック
12. ゲーム　13. パソコン自体の学習　14. 現在使っていない

Q10 個人で所有しているパソコンがありますか。(ファミコン等ゲーム専用機を除く)
1. ある →Q11へ　2. ない →Q25へ

Q11 パソコンはどこでお買いになりましたか。(○印はいくつでも)
1. パソコンショップ　2. 一般家電店　3. 家電量販店
4. ディスカウントショップ (大型カメラ店等を含む)
5. デパート、スーパー　6. メーカーのショールーム
7. 事務機器ディーラー　8. 生協・農協　9. 友人・知人
10. その他 (具体的に　)

Q12 パソコンをお買いになる時に参考にされたものは何ですか。(○印はいくつでも)
1. パソコン専門誌の記事　2. パソコン専門誌の広告
3. パソコン専門誌以外の雑誌　4. 新聞
5. テレビ・ラジオ　6. カタログ　7. 家族や友人・知人の意見
8. 店員の意見　9. 勤務先や学校で実際に使って
10. その他 (具体的に　)
11. 参考にしたものはなかった

Q13 そのパソコンの購入形態は以下のどれですか。(○印はいくつでも)
1. お店の店頭で購入　2. 通信販売で購入　3. もらった
4. その他 (具体的に　)

Q14 あなたのお持ちのパソコン (ファミコン等ゲーム専用機を除く) のメーカー名、機種名をお知らせ下さい。2台以上お持ちの方は、主にお使いの1機種についてお答えください。

Q15 あなたがお持ちのパソコンの周辺機器 (内蔵の場合も含む) は次のどれですか。(○印はいくつでも)
1. フロッピィーディスクドライブ　2. ハードディスクドライブ
3. 専用カラーディスプレイ　4. 専用モノクロディスプレイ
5. RGB対応型テレビ　6. プリンタ　7. カラープリンタ
8. プロッタ　9. モデム　10. 音響カプラ
11. データレコーダ　12. ジョイスティック　13. マウス
14. イメージスキャナ　15. MIDI対応の電子楽器　16. 拡張RAM
17. その他 (　)
18. 持っていない

Q16 あなたは普段ソフトウェアをどこで購入されますか。(○印はいくつでも)
1. パソコンショップ　2. 一般家電店　3. 家電量販店
4. ディスカウントショップ (大型カメラ店等を含む)
5. デパート、スーパー　6. ソフトハウス
7. ハードメーカーのショールーム
8. 事務機器ディーラー　9. 自動販売機　10. 書店・文具店
11. 生協・農協　12. 友人・知人
13. パソコン通信でダウンロード (有料のもののみ)
14. その他 (具体的に　)

Q17 通信販売でソフトウェアを購入したことがありますか。
1. ある　2. ない

Q18 1ヶ月平均でソフトに費やす金額はいくら位ですか。(○印はひとつだけ)
1. まったく使わない　2. 1千円未満　3. 1千円～3千円未満
4. 3千円～5千円未満　5. 5千円～1万円未満　6. 1万円～2万円未満
7. 2万円～3万円未満　8. 3万円以上

Q19 現在あなたがお持ちのパソコンソフトの中で、最も気に入っているものは何ですか。そのソフト名をひとつだけお書き下さい。(ファミコンのソフトを除く)

Q20 今後どのような種類のソフトが欲しいですか。(○印はいくつでも)
1. アクションゲーム　2. アドベンチャーゲーム
3. ロールプレイングゲーム　4. その他のゲーム　5. ワープロ
6. DTP　7. アイデアプロセッサ　8. データベース
9. グラフ作成　10. 表計算(統合型を含まない)　11. 学習・教育
12. 統合型 (表計算とグラフ作成機能の統合型など)　13. 通信
14. OS　15. グラフィックス　16. 音楽
17. ユーティリティ (エディタ、ツール、アドインソフトなど)
18. その他 (具体的に　)

Q21 あなたが今最も欲しいと思っているソフト名をひとつだけお書きください。

Q22 今後パソコンを個人で購入する予定がありますか。(○印はひとつだけ)
1. 買う予定がある
2. 買う予定はないが、欲しい
→Q23へ
3. 欲しくない
4. わからない
→Q24へ

Q23 購入を予定している、あるいは欲しいパソコンのメーカー名、機種名をひとつだけお書き下さい。

Q24 今後欲しい周辺機器は何ですか。(○印はいくつでも)
1. フロッピィーディスクドライブ　2. ハードディスクドライブ
3. 専用カラーディスプレイ　4. 専用モノクロディスプレイ
5. RGB対応型テレビ　6. プリンタ　7. カラープリンタ
8. プロッタ　9. モデム　10. 音響カプラ
11. データレコーダ　12. ジョイスティック　13. マウス
14. イメージスキャナ　15. MIDI対応の電子楽器　16. 拡張RAM
17. その他 (　)

Q25 (Q10で「ない」と答えた方のみ) ご自分のパソコンを欲しいと思いますか。(○印はひとつだけ)

1. 買う予定がある
2. 買う予定はないが、欲しい]→Q26へ
3. 欲しくない
4. わからない]→Q27へ

Q26 欲しいパソコンのメーカー名、機種名をひとつだけお書き下さい。

☆全員の方にお聞きします。

Q27 ハード・ソフト等の商品情報源としているものは何ですか。(○印はいくつでも)

1. パソコン専門誌の記事　2. パソコン専門誌の広告
3. パソコン専門誌以外の雑誌　4. 新聞
5. テレビ・ラジオ　6. カタログ
7. 展示会・ショウ　8. パソコン通信
9. 家族や友人・知人　10. 販売店の店頭・店員
11. その他 (具体的に　　　　)

Q28 本誌の購入頻度はどの位ですか。(○印はひとつだけ)

1. ほとんど毎号
2. 時々]→Q29へ
3. 初めて →Q30へ

Q29 (Q28で「1.ほとんど毎号」「2.時々」と答えた方のみ) 本誌のバックナンバーを保存していますか。(○印はひとつだけ)

1. 購入したものはほとんど保存している
2. 必要な号だけ保存している
3. 必要な頁だけ切り取って保存している
4. ほとんど保存していない

Q30 パソコン誌の中からなぜ本誌をお選びになったのですか。(○印はいくつでも)

1. 内容が面白いので　2. 内容のレベルが自分に合っているので
3. 内容が丁寧でわかりやすいので　4. 価格が手頃なので
5. 記事による情報量が豊富なので　6. 広告による情報量が豊富なので
7. 情報が早いので　8. 情報の信頼性が高いので
9. 他誌では得られない情報が多いので　10. 人に勧められて
11. 表紙・レイアウト・デザイン等が気に入ったので　12. 何となく
13. アスキーが出版している雑誌だから
14. その他 (具体的に　　　　)

Q31 次のそれぞれの項目について、あてはまるものをお選び下さい。(○印はそれぞれについてひとつずつ)

①本誌の価格	1. 安い	2. ふつう	3. 高い
②記事の内容	1. 面白い	2. ふつう	3. つまらない
③商品情報の量	1. 多い	2. ふつう	3. 少ない
④広告の量	1. 多すぎる	2. ちょうど良い	3. 少なすぎる
⑤内容のむずかしさ	1. 難しすぎる	2. ちょうど良い	3. 簡単すぎる

Q32 それでは、本誌全体についてどの程度満足していますか。(○印はひとつだけ)

1. 非常に満足　2. まあ満足　3. どちらともいえない
4. やや不満　5. 非常に不満

Q33 本誌に対する今後のご要望をお聞かせ下さい。(○印はいくつでも)

1. ソフトの記事を増やして欲しい
2. ハードの記事を増やして欲しい
3. プログラミング言語、OSの記事を増やして欲しい
4. パソコン関連のニュースを増やして欲しい
5. 読者のお便りコーナーを増やして欲しい
6. 読者からの質問コーナーを増やして欲しい
7. プログラムリストを増やして欲しい、または載せて欲しい
8. ソフトウェア、書籍などのランキングを載せて欲しい
9. インタビュー記事を増やして欲しい
10. 付録 (別冊・綴じ込み等) を増やして欲しい

Q34 本誌に掲載されている広告は、どの程度ご覧になりますか。(○印はひとつだけ)

1. ほとんど目を通す　2. 関心のあるところだけ見る　3. あまり見ない

Q35 本誌の広告を見て、資料を請求したことがありますか。

1. ある　2. ない

Q36 本誌にどのような広告を載せてもらいたいですか。(○印はいくつでも)

1. ゲーム・ホビー関連のソフトウェア
2. ビジネスソフトウェア　3. パソコン本体
4. 本体以外の周辺機器　5. パソコン関連書籍
6. パソコンショップ　7. その他 (具体的に

Q37 あなたはパソコン通信サービスをご存じですか。(○印はひとつだけ)

1. 実際に加入している →Q38へ
2. 加入していないが、よく知っている
3. どのようなものか、多少は知っている
4. 名前ぐらいは聞いたことがある
5. まったく知らない]→Q39へ

Q38 加入しているサービス名をお知らせ下さい。(○印はいくつでも)

1. アスキーネットACS　2. アスキーネットPCS
3. アスキーネットMSX　4. PC－VAN　5. NIFTY－Serve
6. TeleStar　7. EYE－NET　8.マスターネット
9. NTTPCネットワーク　10. 日経MIX　11. JALNET
12. THE SPACE CLUB　13. THE LINKS　14. J＆P HOTLINE
15. 日経テレコン　16. CompuServe
17. 証券会社運営の証券情報サービス
18. 個人 (サークル) 運営のネットワーク
19. その他 (　　　　)

Q39 アスキーの以下の商品をお持ちですか。(○印はいくつでも)

1. アスキーの書籍 (雑誌以外)　2. アスキーのビジネスソフト
3. アスキーのゲーム・ホビーソフト　4. アスキーのその他のソフト
5. アスキーの周辺機器　6. アスキーカード (クレジットカード)

Q40 以下の中からお持ちのアスキーソフトをお選び下さい。(○印はいくつでも)

1. The CARD (2,3)　2. IDOQ (2)　3. The FILE
4. The GRAPH　5. CANDY (2,3)　6. Thirdy
7. 日本語MSX－Write II　8. Technote
9. Z's STAFF KiD98　10. Z's WORD JG
11. 囲碁　12. プロフェッショナル麻雀悟空
13. バランス・オブ・パワー　14. ディスクで学ぶシリーズ
15. インサイダーズ　16. 超高速天文シミュレーション
17. MS－DOS SOFTWARE TOOLS　18. informix
19. DatasheetADD－INN　20. 日本語MSX－DOS (2)
21. MSX－TERM　22. MSXベーしっ君
23. 親指君 II　24. AS keyboard
25.The WORD　26. CTERM　27. ESterm
28. A1／優　29. A1／俊　30. その他 (　)

Q41 以下の中からお持ちのアスキー書籍のジャンルをお選び下さい。ただし月刊誌などの雑誌は除きます。(○印はいくつでも)

1. パソコン機種別の解説書　2. ゲームソフト関連書籍
3. 実用ソフト関連書籍　4. 言語関連書籍
5. CPU関連書籍　6. OS関連書籍
7. コンピュータ・グラフィックス関連書籍
8. ネットワーク関連書籍　9. ビジネス関連書籍
10.システム手帳、電子手帳関連書籍　11. その他 (　　　　)

Q42 それでは今後欲しいと思うアスキーのソフトウェアをお選び下さい。(○印はいくつでも)

1. The CARD 3　2. IDOQ 2　3. The FILE
4. The GRAPH　5. CANDY 3　6. Thirdy
7. 日本語MSX－Write II　8. Technote
9. Z's STAFF KiD98　10. Z's WORD JG
11. 囲碁　12. プロフェッショナル麻雀悟空
13. バランス・オブ・パワー　14. ディスクで学ぶシリーズ
15. インサイダーズ　16. 超高速天文シミュレーション
17. MS－DOS SOFTWARE TOOLS　18. informix
19. DatasheetADD－INN　20. 日本語MSX－DOS 2
21. MSX－TERM　22. MSXベーしっ君
23. 親指君 II　24.AS keyboard　25. CTERM 2
26. ESterm 2

Q43 以下の中から今後欲しいと思うアスキー書籍のジャンルをお選び下さい。ただし月刊誌などの雑誌は除きます。(○印はいくつでも)

1. パソコン機種別の解説書　2. ゲームソフト関連書籍
3. 実用ソフト関連書籍　4. 言語関連書籍
5. CPU関連書籍　6. OS関連書籍
7. コンピュータ・グラフィックス関連書籍
8. ネットワーク関連書籍　9. ビジネス関連書籍
10.システム手帳、電子手帳関連書籍　11.その他 (　　　　)

これで終了です。ありがとうございました。

『太平洋の嵐DX』オリジナルシナリオ集第2弾予告

バンディッツ



「予定通りミッドウェーの攻略が終わって一安心だな。アリューシャン(アッツ、キスカ)の攻略をやめて全空母をミッドウェーに回したのが功を奏したようだ。」「米空母があんなに出て来るとは思いませんでしたが、全部叩けたのはなによりです。まあ、けがの功名という所ですか。」「いや、棚からぼたもちというべきだよ。」「ははは……」

連合艦隊旗艦大和の艦橋はミッドウェー島占領の報により活気で満ちている。司令部の参謀達は戦果報告や対敵情報の評価に余念がない。「ところで敵空母に与えた損害はどれ位だろうな。航空隊の話しではかなりやっつけたようだが。」「まず１隻撃沈、２隻大破というところだろう。半年はうごけまい。」「それはちょっと楽観的すぎやしませんか。現に珊瑚海海戦で大破したはずのヨークタウンがミッドウェーに出て来ている。空母を集中していたから損害をだすずに済んだものの、予定通りアリューシャン攻略に空母を派遣していたら大変な事になっていましたよ。米国の艦船修理能力を過小評価するのは危険だとおもいます。」「いずれにしても修理が完了するのは大分先の事だ。それまでに南方要域を占領して不敗の態勢を築いておけば問題はない。」「それより先に米国が空母の再編成を完了したら？」「もう一度艦隊決戦をやるまでだ。」「どこでですか？」「これから我々がゆくところでだ。北方でアリューシャンを攻略するか、ミッドウェーを足掛りにしてハワイを叩くか、南方の連合軍根拠地を荒らし回るか、それはわからんがいずれにしても東京の軍令部が決める事だ。」

通信参謀が司令部区画に入って来て通信文を参謀長に手渡す。

「軍令部より入電です。」「うむ。」

(連合艦隊主力および機動部隊、攻略部隊はクェゼリンに南下、補給後南方攻略作戦に従事すべし。警戒部隊および北方部隊は内地に帰投せよ。)

(南方に決まったか。問題はクェゼリンの油だ。連合艦隊の総出撃に耐えるような量じゃない。機動部隊だけなら２、３回の出撃ができるかもしれないが。)

集結を終えた兵力は戦艦７、空母８、重巡１０、軽巡５、駆逐艦４５を数えた。

オール新作シナリオ6本揃い踏み

「バンディッツ」(仮想戦・初級)	ミッドウェイ海戦に勝利した日本機動部隊は オーストラリアを目指して、一路、南下を開始した！
「八八艦隊」(仮想戦・中級)	もし、ワシントン条約が締結されなかったら？ 長距離機なき太平洋戦略がここに展開する。
「ハバクック計画」(仮想戦・上級)	米英の誇る超巨大空母「ハバクック」が太平洋に姿を現す！ 是が非でも倒さなければならない。
「い号作戦」(史実戦・初級)	日本海軍航空隊が総力あげて行った航空戦を再現。 初心者向けのショートシナリオです。
「サンゴ海海戦」(史実戦・中級)	敵機動部隊を捜せ！ ポートモレスビーを攻略せよ！
「ソロモン・キャンペーン」(史実戦・上級)	一進一退のソロモン諸島攻防戦。 消耗戦を避けて短期決戦ができるか？

●シナリオ集をプレイするには『太平洋の嵐DX』または『パワーアップキット』が必要です。
●シナリオ集の通販は、サービスのため採算度外視の価格設定で行っています。お申し込みはお一人様1セットまでにお願いします。
●シナリオ集の販売は通販のみです。
●発売日は未定です。

予価2000円(送料込み)

GAM ジー・エー・エム
〒144 東京都大田区東蒲田1-1-20 橋本ビル ☎03(736)6879
営業時間／AM9:00〜PM6:00



Printed in Japan 共同印刷
T4912973103397
雑誌29731-3/3